CLUB HNOSTAR MSX

Nº31 - JULIO 1995 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

I Encuentro de usuarios en Madrid

Tilburg '95
Reportaje fotográfico

ACVS en Brasil
Te presentamos el nuevo MSX de Brasil: BR Proyect

¡Ya están aquí!
Por fin en España, el GFX9000 y Moonsound

Hazlo tú mismo
Montaje del VDP9958

MSX & 8 bits
Nueva sección

Sumario

REVISTA Nº31 3ª ÉPOCA JULIO 1995

15

36

29

44

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR

HAN COLABORADO EN ESTE NUMERO: Javier Dorado Romero, Iván Alonso Bes, Rafael Corrales, Manuel Varela Gallego, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Gabriel González, Miguel Angel Fernández, Rogerio Bello dos Santos, Stephan Szarafinski, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Luis Pizzuto, Marco Casali, MSX User

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN: CLUB HNOSTAR

FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR, Rafael Corrales, Rogèrio Bello, Stephan Szarafinski

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@redes1.unizar.es
Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Trucos y Pokes

En esta ocasión os presentamos un cargador para ver el final del juego Eggbert.

Hazlo tú mismo

Cómo instalar el VDP9958 en los MSX2 y cómo instalar la Bios.

Software

MSX & 8 bits

Estrenamos una nueva sección en la cual se harán comparativas entre juegos de MSX y sus homólogos en las consolas de 8 bits.

Noticias

Noticias

MSX I.C.M. #13, Lehenak 5, MSX Spirit 1, Fechas de las nuevas reuniones, ...

En el próximo número...



- El Z80H
- Más cargadores
- Cómo ampliar el Turbo R
- El nuevo soft para el cartucho Moonsound

Editorial

Bienvenidos a una nueva edición de esta revista. Como ya os habíamos anunciado, este número iba a salir con un poco de retraso. Hemos hecho lo que hemos podido para sacarlo cuanto antes, pero eso sí, hasta hemos aumentado un poco el número de páginas.

En este número hemos mejorado un poco la maquetación y en él encontraréis una gran cantidad de fotografías: tanto de Madrid, como Tilburg o Brasil. Como pensamos que además de los comentarios a la gente le gusta ver fotografías, pues eso es lo que hemos hecho.

Por otra parte, tenéis la segunda parte del comentario de Dragon Slayer 6, así como la nueva entrega del curso de Turbo Pascal, la sección Trucos y Pokes y hemos vuelto a recuperar la sección Opinión que llevaba números sin salir.

Además aparece una nueva sección dedicada a comparar juegos de MSX con los de las consolas de 8 bits.

Creemos que el contenido de este número es bastante completo ya no sólo por las páginas, sino por los artículos.

Por último, señalar el lanzamiento del programa MIPS, programado en España y que no es más que un desensamblador muy fácil de usar pero repleto de opciones. El Club se encarga de su distribución. Una última cosa, en la contraportada tenéis los nuevos precios tanto de hard como de soft. Aún estamos esperando a recibir nuevos productos y en cuanto estén os lo haremos saber. Sólo decir que los interesados en la suscripción a Sunrise Magazine nos lo hagan saber cuanto antes, para hacer las reservas.

Os esperamos en el próximo número, que saldrá sobre el mes de septiembre.

La redacción

CURSO DE

TURBO PASCAL

17º PARTE

Por Antonio Fernández Otero

En este número vamos a ver cómo utilizar las rutinas BIOS, contenidas en la ROM de nuestros MSX, desde Turbo Pascal. Para ello en primer lugar vamos a ver el funcionamiento de la sentencia INLINE. Esta sentencia le dice a Turbo Pascal que trate el código que sigue como instrucciones de lenguaje máquina. Por ejemplo, para ejecutar las siguientes instrucciones:

```
3AFFFF    LD A,&HFFFF
4F        LD C,A
ED430080            LD (&H8000),BC
```

haremos lo siguiente:

```
INLINE($3A/$FF/$FF/$4F/$ED/$43/$00/$80);
```

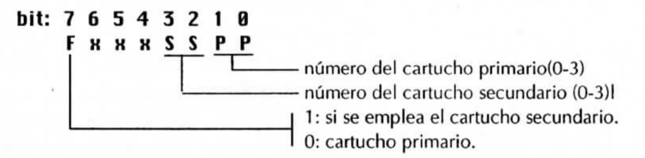
Con esta sentecia se pueden utilizar las variables de T.P. y de esta forma es posible pasar valores a la rutina o recibirlos de la rutina según nos interese. Ejemplo:

```
INLINE($06/$80/          {LD B,&H80}
$3A/J/                   {LD A,(&Hxxxx);donde &Hxxxx es la posicion}
$00/                     {de memoria donde se guarda la variable J}
$00/                     {NOP,NOP}
$80/                     {ADD A,B}
$32/J/                    {LD (&Hxxxx),A;la variable J toma el valor}
$00);                    {de la suma de los registros A y B}
```

(**J** es una variable de tipo BYTE)

Cuando estamos en el MSX-DOS hay una serie de rutinas disponibles. La más conocida y usada es la que nos permite acceder a las funciones del DOS; que está en la posición &H5 (BDOS). Pero hay otras: RDSLT(&HC), WRSLT(&H14), CALSLT(&H1C), ENASLT(&H24). En la rutina que vamos a utilizar emplearemos CALSLT. Esta rutina hace una llamada a una dirección de un determinado cartucho. El registro IX hade contener la dirección a llamar y el byte más significativo del registro IY especifica el cartucho (SLOT) seleccionado. El formato de este byte es el siguiente:

bit: 7 6 5 4 3 2 1 0



Los parámetros a pasar pueden estar en los registros AF,BC,DE y HL pero nunca en los registros alternativos. El programa que nos permite acceder a las BIOS del MSX es el siguiente:

```
PROGRAM MSX_BIOS;
VAR                 {Vamos a utilizar estas variables, que coinciden con los}
 A:BYTE;            {registros del Z-80, para dar o recibir valores a la rutina}
 BC,DE,HL:INTEGER;
PROCEDURE CALLSLOT(CDIR:INTEGER);
BEGIN               {CDIR es la dirección de la rutina a ejecutar}
 INLINE(
 $3A/A/             {el acumulador toma el valor de la variable A. LD A,(A)}
 $ED/$4B/BC/  {el par de registros BC toma el valor de la variable BC}
 $ED/$5B/DE/  {el par de registros DE toma el valor de la variable DE}
 $2A/HL/            {el par de registros HL toma el valor de la variable HL}
 $FD/$21/$00/$00/        {LD IY,&H0000 ya que la ROM esta en el slot 0-0}
 $DD/$2A/CDIR/           {LD IX,(CDIR) CDIR es la dirección de la rutina llamada}
 $CD/$1C/$00/            {CALL &H1C, llamamos a CALSLT y se ejecuta la rutina}
 $32/A/             {la variable A toma el valor de acumulador. LD (A),A}
 $ED/$43/BC/  {la variable B toma el valor del par de registros BC}
 $ED/$53/DE/  {la variable DE toma el valor del par de registros DE}
 $22/HL);           {la variable HL toma el valor del par de registros HL}
 END;
PROCEDURE VDP(REGISTRO,DATO:BYTE);
 BEGIN BC:=(256*DATO)+REGISTRO;CALLSLOT($47);END;
PROCEDURE VPOKE(DIRECCION:INTEGER;DATO:BYTE);
 BEGIN HL:=DIRECCION;A:=DATO;CALLSLOT($4D);END;
FUNCTION VPEEK(DIRECCION:INTEGER):BYTE;
 BEGIN HL:=DIRECCION;CALLSLOT($4A);VPEEK:=A;END;
PROCEDURE FILL_VRAM(DIRECCION,LONGITUD:INTEGER;DATO:BYTE)
 BEGIN HL:=DIRECCION;BC:=LONGITUD;A:=DATO;CALLSLOT($56);END;
BEGIN
CLRSCR;
FIll_VRAM(0,160,65); {Se llenan 2 líneas de la pantalla con la letra A}
END.
```

De esta forma podremos acceder a cualquiera de las rutinas BIOS del MSX, los valores a pasar a la rutina se ponen en las variables adecuadas. En el caso dede que la rutina devuelva algún valor en uno de los registros, este valor lo tendremos en la variable correspondiente al registro. En el programa he puesto tres procedures y una funcion que usan la rutina CALLSLOT, vosotros podreis hacer muchas más. Empleando esta misma rutina podemos, por ejemplo, utilizar el SCC. Aquí teneis un ejemplo: (el cual puede mejorarse, ya que utilizo el procedimiento CALLSLOT para ejecutar la rutina de la ROM WRSLT, pero esta rutina ya está presente en el MSX-DOS; no ocurre lo mismo con otras rutinas)

```
PROGRAM SCC;
VAR
 DIRECCION,K,V,H,I:INTEGER;
 DATO:BYTE;
 A:BYTE;
 BC,DE,HL:INTEGER;
 PROCEDURE CALLSLOT(CDIR:INTEGER);
  BEGIN
    INLINE($3A/A/$ED/$4B/BC/$ED/$5B/DE/$2A/HL/
    $FD/$21/$00/$00/$DD/$2A/CDIR/$CD/$1C/$00/$32/A/$ED/$43/BC/
    $ED/$53/DE/$22/HL);
  END;
```

```
PROCEDURE WRSLT(ADD:INTEGER;DA:BYTE);
  BEGIN
   A:=$01; {cartucho SCC en el slot 1,si está en el 2 entonces A:=$02}
   HL:=ADD;DE:=DA;CALLSLOT($14);
  END;
BEGIN
CLRSCR;
  WRSLT($9000,$3F);
  WRSLT($988F,1);
  WRSLT($988A,0);
  FOR K:=0 TO 31 DO
    BEGIN
      WRITE(31-K);
      WRSLT($9800+K,TRUNC(127*EXP(-K/32)*SIN(2*ARCTAN(1)*4*(K/32))));
    END;
FOR V:=17 DOWNTO 0 DO
  BEGIN
   V:=V-2;WRSLT($988A,V);
   FOR H:=0 TO 3 DO
      BEGIN
        FOR I:=-35 TO 255 DO BEGIN
                                        I:=I+35;
                                        WRSLT($9880,I);
                                        WRSLT($9881,H);
                                      END;
      END;
    END;
  WRSLT($988A,0);
END.
```

Este programa es una adaptación a Turbo Pascal del programa que apareció en el número 2 de SD MESXES en la sección Ensamblador. La rutina es de *Konami man*, espero que no se moleste por el plagio (pero es que yo de música no controlo *na de na*).

TURBO PASCAL 3.3

El la pasada feria de Tilburg el MSX Computer Club Enschede (MCCE) presentó la versión 3.3 de este compilador. El programa se presenta en un disco contenido en una caja de CD. Junto con el compilador viene un programa llamado GIOS (Graphical I/O System), el cual es una especie de librería con rutinas a las cuales se puede acceder desde Turbo Pascal. En cuanto a manuales decir que están en holandés y que únicamente hay manual de las rutinas del GIOS y como utilizarlasdesde Turbo Pascal. Sobre Turbo Pascal no hay manual, tan solo una escueta información de como usar el programa. El propio programador del compilador, Frits Hilderink nos comentó que con la actualización del compilador ya vendrían unos manuales en fichero texto, pero en holandés. El precio de Turbo Pascal 3.3 es de 40 florines y tienes derecho a una actualización totalmente gratuita.

Según comentan el compilador ha sido completamente reconstruido. La verdad es que los cambios se notan, lo primero que llama la atención es que el compilador ha perdido su entorno de trabajo, por lo tanto ya no es posible compilar directamente sobre memoria, ni editar. Personalmente creo que esto es un atraso,y a que una de las características más importantes de este compilador era poder crear, modificar y comprobar el funcionamiento de los programas de una forma casi tan sencilla como en el BASIC

Para crear un programa con esta versión lo primero que tenemos que hacer es escribir el código fuente en un editor de texto y grabarlo. Luego desde el sistema operativo ejecutamos el fichero TURBO. Los parámetros a pasar son (no es necesario darlos todos):

```
A>TURBO <filename>[/H][/Sxxxx][/Exxxx][/Fxxxx][/Rx]

<filename>: Este es el nombre del fichero con el código fuente.

/H : Con este parámetro se creará un archivo de cadena (*.CHN)
     si no lo ponemos se creará un archivo de órdenes (*.COM).

/Sxxxx : xxxx es la dirección de comienzo del fichero.

/Exxxx : xxxx es la dirección de final del fichero.

/Fxxxx : xxxx es la dirección del PC dada al encontrarse con un error
         en tiempo de ejecución.

/R : [/R-] no se crea el fichero TURBO.ERR,
     el cual contiene información sobre los errores encontrados.
```

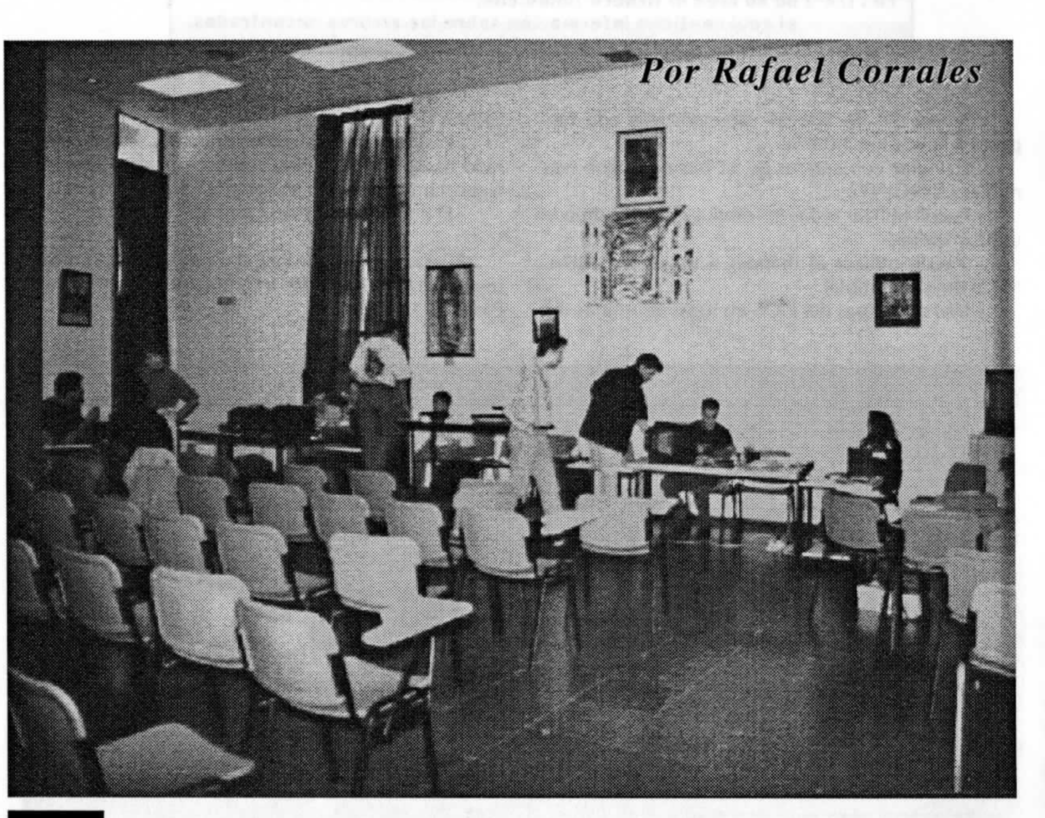
Algunas de las nuevas características con respecto a la versión 3.0 son:

- Calculos con enteros de 32 bits con signo (variables LONGINT).
- Puede utilizar todos los modos gráficos.- Puede utilizar sprites.
- Puede utilizar el mapper a traves del MEMMAN (tsr compatible).
- Uso de rutinas del DOS en lugar de rutinas del CP/M.
- Las rutinas de calculos con reales se han acelerado hasta un 25%, y las rutinas de calculo con integers también se han mejorado.
- El compilador es más rápido.

Bueno esto es todo por el momento. En el próximo número os daré más información sobre el Turbo Pascal 3.3.

I Encuentro de usuarios en MADRID

Por Rafael Corrales



El domingo 14 de Mayo hubo en Madrid un acontecimiento poco usual, hubo una reunión de usuarios de MSX, organizada por mi Club (Power Replay) y apoyada en muchos aspectos por Majara Soft (miembros de este club). En ella se puede decir que hubo casi de todo menos usuarios. Teníamos un gran equipo, tal como prometimos en las informaciones que se dieron en distintas revistas, pero la actitud de los usuarios no fue buena; claro que también hay que tener en cuenta que era la primera vez.

La reunión, tal como dijimos, comenzó a las diez de la mañana, pero la gente no llegó hasta las diez y media, por lo que no comenzamos hasta esa hora. Yo me encargué de la fotografía y de coordinar la reunión.

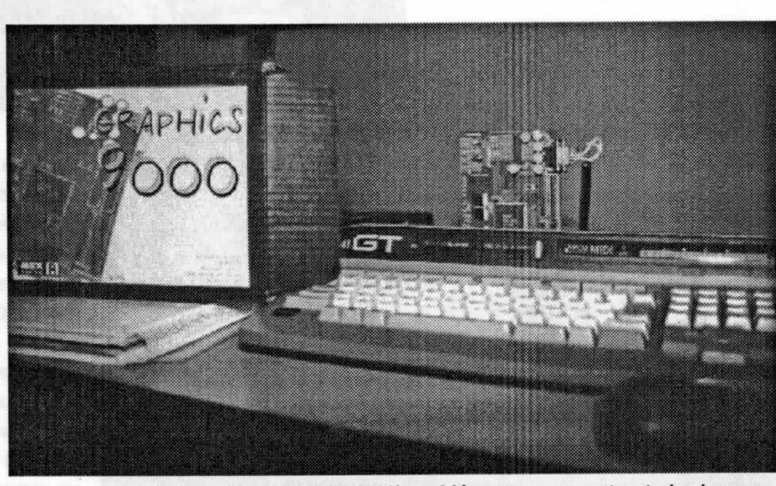
Comenzó Manuel Varela, de Majara Soft, a introducir a los pocos que éramos (unos 26) a la reunión. Se hizo especial hincapié en la importancia de que las reuniones sean en Madrid y se habló un poco de la mejora del MSX. Tras esta breve introducción, Manuel Varela presentó diversas demos y juegos holandeses, "The Last Dimension", "Lazy Bones & Metal Limit", "Shrines of Enigma", etc. Además, presentó las diversas publicaciones brasileñas y los discos de MSX-Viper; también presentó demos de Brasil como "Fast Way". Ya presentado esto, salió Paco Molla y comentó la nueva revista MSX-Spirit, enseñando el disco incluido en la revista.



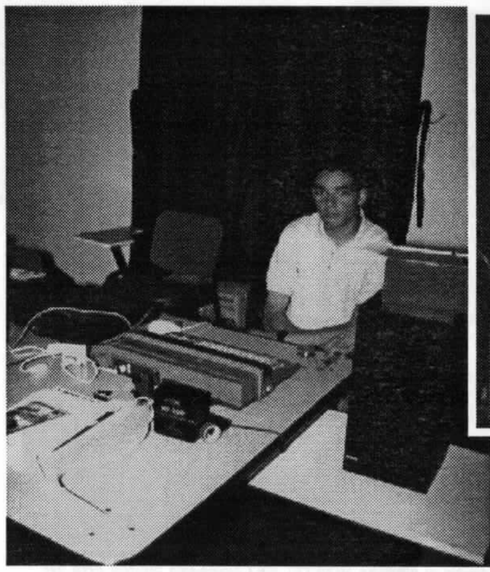
Los asistentes pudieron observar el Philips VG8235 de Leonardo Padial con su expansor de slots y el kit de 20 Mhz.

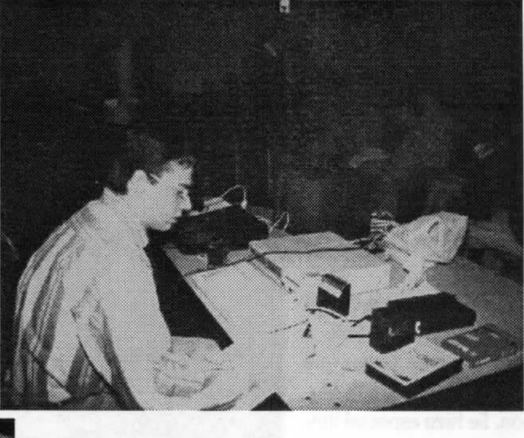
Tras esto se instaló el Moonsound en el Turbo-R y se conectó al equipo de sonido. Paco Molla hizo una breve explicación del funcionamiento del OPL4 y sus ventajas sobre otras tarjetas de sonido; primero enseñó el Moonblaster versión WAVE-FM con 6 canales PCM y 18 FM, se enseñaron algunas músicas y se mostraron las posibilidades de esta tarjeta, mostrando el estéreo, los 4 Operator del OPL, etc.

La gente quedó gratamente sorprendida al escuchar el OPL4. Otro hecho reseñable es que a los asistentes les llamó la atención el pequeño tamaño de la tarjeta en relación a sus prestaciones. Paco Molla enseñó algunas músicas OPL4 desde el MSX-DOS y habló de cómo será el uso de esta tarjeta en los juegos.



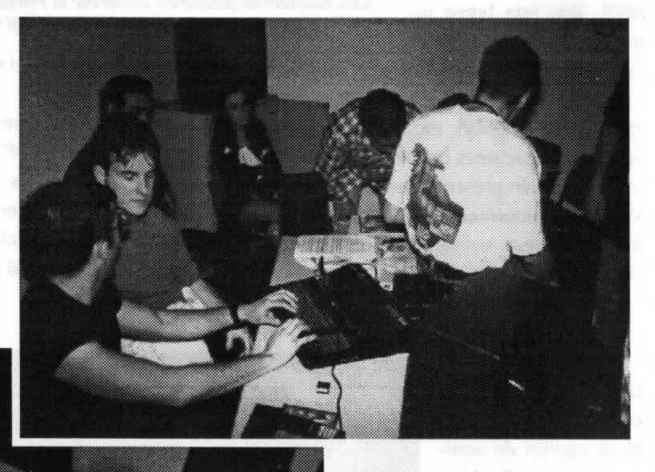
La nueva tarjeta Graphics 9000 (VDP9990) también estuvo presente y todos los que quisieron pudieron probarla en un MSX Turbo R GT.





Manuel Pazos, que enseñó sus traducciones al castellano de Tower of Gazzel, YS II... También comentó sus proyectos de traducir el Solid Snake con ayuda

Le tocó el turno a MDS, el conocido club de Baracaldo. Julio Velasco fue el encargado de presentarlo. Primero habló de cómo anda el MSX por el País Vasco, y luego mostró la Lehenak Disk#3, con un buen nivel gráfico y con un contenido interesante (destacando el programa de estereogramas). Presentó las revistas en papel, entre ellas la Lehenak 5. Le tocó el turno de



de Elvis Gallegos y terminó mostrando el disco de músicas del Illusion City y las rutinas en CM de su proyecto "Sonic", con un impresionante nivel de programación.

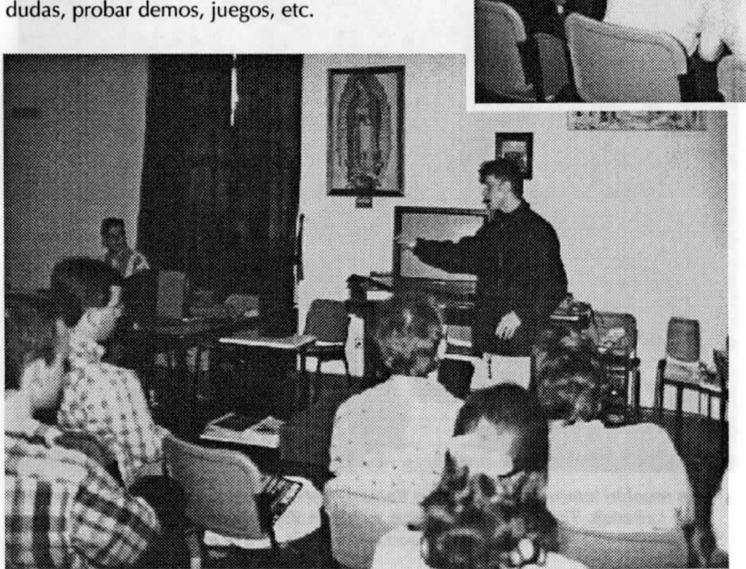
Después de estas interesantes presentaciones, Leonardo Padial presentó sus expansores de 8 slots compactos y con un metro de cable, interesando mucho a los usuarios asistentes.



Paco Molla, de Ontenyent (Valencia), presentó el Moonsound OPL4.

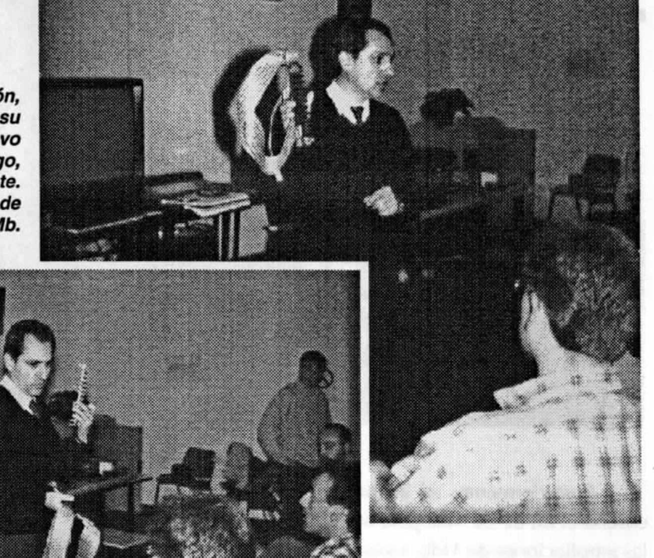
Posteriormente, en su propio ordenador, enseñó el Kit de 20 Mhz para MSX2 o superior y las ampliaciones de 1Mb, todo ello desarrollado por él. También mostró el funcionamiento de esos expansores.

Luego, de nuevo Julio Velasco salió y presentó el disco duro SCSI en el Turbo-R con una velocidad de 300Kb/s y enseñó como novedad la segunda unidad de MSX Turbo-R; tras esto, la gente pudo comprar lo presentado y consultar dudas, probar demos, juegos, etc.

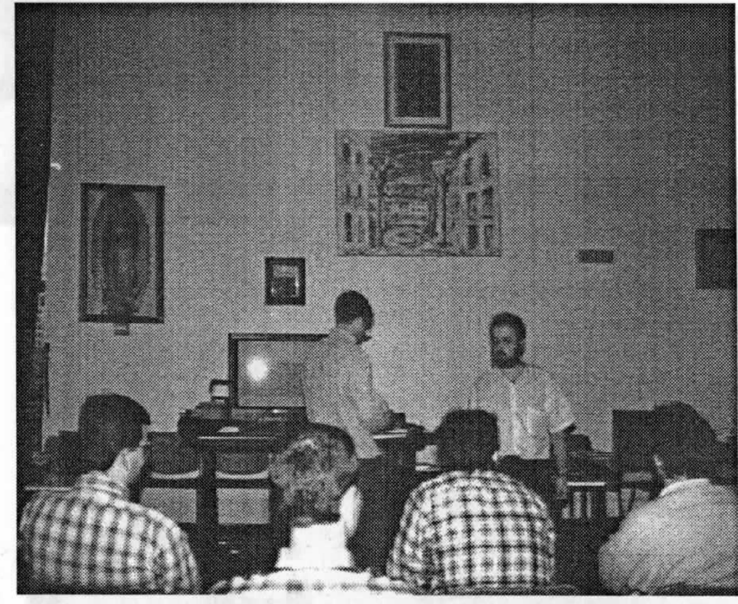


Paco Molla, además de presentar el Moonsound y Moonblaster vers.FM, también presentó la revista Spirit, en representación de MSX Eternal y Gnosys.

Leonardo Padial se sumó a la reunión, y presentó, entre otras cosas, su nuevo expansor de 8 slots. El nuevo expansor incluye un cable más largo, y se ha perfeccionado bastante. También presentó la ampliación de memoria de 1 Mb.

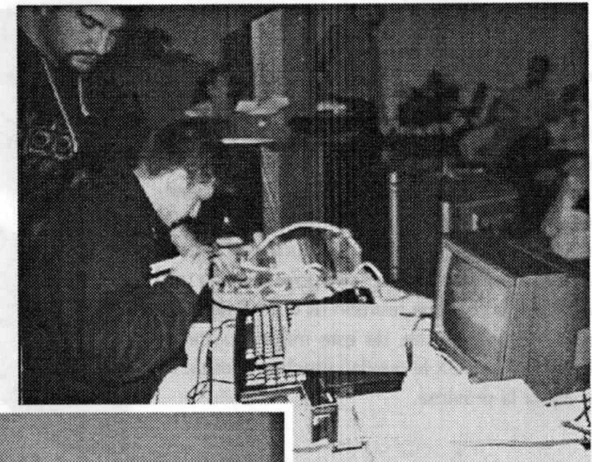


Ya se acabó la mañana y llegó un descanso hasta las 16:00 horas. Por la tarde salí yo el primero y presenté el Club MSX Power Replay e hice un llamamiento a la necesidad de apoyar al MSX. Presenté la versión definitiva de la Replay Demo, una demo sin alardes técnicos, pero con elementos interesantes; hizo mucha gracia a los asistentes su contenido. Tras mi turno salió de nuevo Manuel Varela y mostró cinco minutos de la Demo del Poder Oscuro, con un increíble nivel gráfico y una elogiable programación. Además de esto, mostró un poco el desarrollo del juego.



A la reunión también asistió Julio Velasco del Club MDS, editores del fanzine Lehenak. También presentaron su juego Vajfruit+ versión Turbo R, así como su disco duro SCSI de 210 Mb

Tras esto, Paco Molla, con ayuda de un técnico, instaló el V9990 en el Turbo-R, y el Moonsound se puso en un MSX2+, para ambientar las rotaciones, ampliaciones e increíbles scrolles hechos desde Basic con el V9990. Los usuarios quedaron boquiabiertos con la suavidad del Ray Tracking en el V9990 y su velocidad. Se presentaron diversas FLI Players e imágenes GIF, con una calidad impresionante. Luego, para mostrar la compatibilidad de esta tarjeta, se puso el Poder Oscuro con esta tarjeta saliendo todo idéntico, excepto la velocidad, que se había multiplicado por cinco.





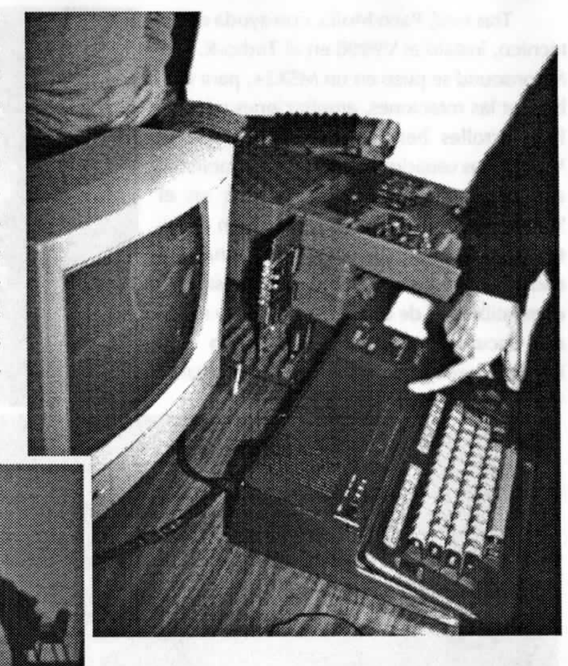
Sin duda la reunión contó con toda clase de ordenadores, varios MSX2, MSX2+ y MSX Turbo R, así como varios televisores y monitores. Puede decirse que no faltó nada.



Tras esta última presentación, se contó la posibilidad de la sección MSX en la revista Última Generación, y de los futuros MSX3 y ya se dio por concluida la reunión, haciendo un llamamiento a todos los usuarios para que en la próxima asistan más.

Ya con esto he resumido la reunión.

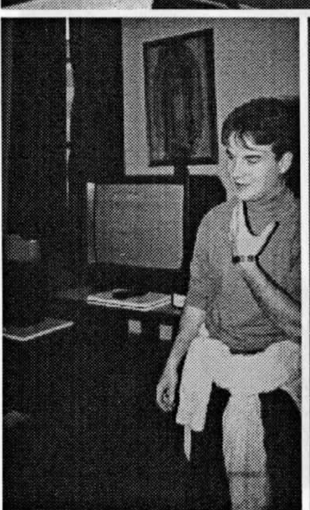
Vuelvo a repetir, la continuidad del MSX no depende de cuatro personas, depende de todos vosotros, por eso en la próxima reunión que se hará sobre Noviembre, quiero dejar claro que vuestra asistencia es imprescindible. Sin ella, todos estos proyectos no pueden salir adelante con el consiguiente deterioro del MSX. Repito, es necesario el interés vuestro, de todos modos, los pocos usuarios que asistieron compraron bastante soft, y tuvieron una aptitud de apoyo en todo momento. En la próxima reunión os quiero ver; será de lo más interesante, de este modo podremos afirmar que al MSX le quedan muchos años de vida. Hasta la próxima.

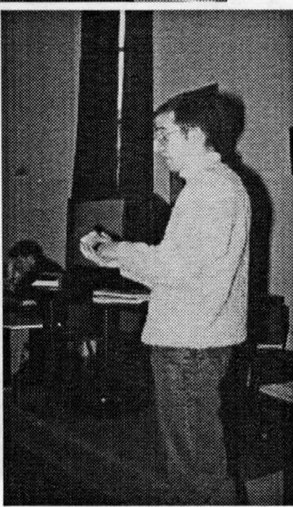


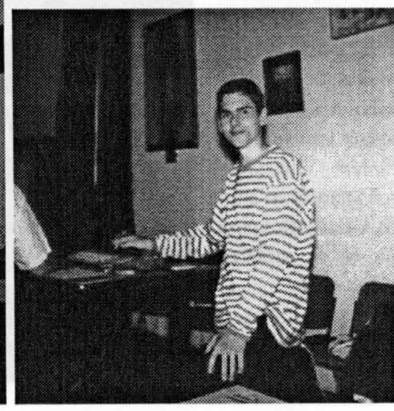
Si quieres contactar con nuestro club, escribe a:

Rafael Corrales (Power Replay)
C/. Almazán,31, 1-D
28011 Madrid
Tel. (91) 463 83 24

Sobre estas líneas los principales promotores de la reunión.De izquierda a derecha Manuel Pazos, Manuel Varela y Rafael Corrales.









Maray no Hinou

JorgeOrtega nos envía las claves de las distintas fases de este juego:

2ª FASE: LCØJ 4D58 A4FA 9
3ª FASE: CUNA 4728 I7AØ Z
4ª FASE: FQP3 SE5C F7DA K
5ª FASE: Q_K4 KN5E 3TCJ A

Eggbert

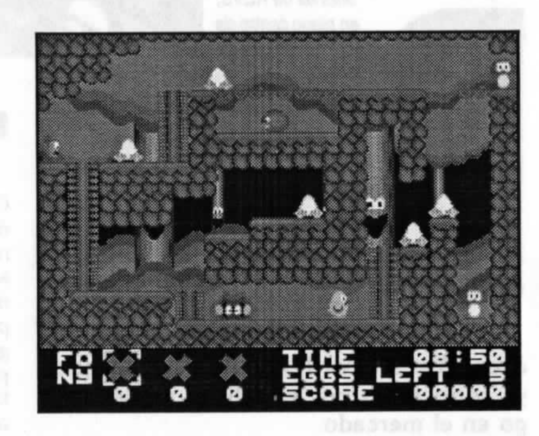
Bajo el seudónimo de ViGLoG, un usuario nos manda un pequeño cargador para ver el final de Eggbert; sólo hay que jugar la última pantalla. Si se quiere ver el final casi directamente, nada más hay que cambiar un dato al fichero "Bubble9.dat", para lo cual también se incluye el programa.

```
100 OPEN "SAVEGAME.DAT" AS #1 LEN=1
110 FIELD#1,1 AS D$
120 FOR X=1 TO 56
130 READ A$
140 N$=CHR$(VAL("&H"+A$)
150 LSET D$=N$
160 PUT #1,X
170 NEXT X
180 CLOSE
190 DATA 5,7,7,8,9,A,B,C
200 DATA D,26,27,F2,F3,F4,F5,F6
210 DATA F7,F9,FA,ED,EE,EF,F0,F0
220 DATA F1,E1,EB,E7,E6,EC,F9,FA
230 DATA FB,FC,FD,FE,FE,F,C0,1D
240 DATA 1E,0,1,2,3,4,E7,EE
250 DATA E9,E9,EB,EB,EC,0,22,1D
```

```
300 OPEN "BUBBLE9.DAT" AS #1 LEN=1
310 FIELD#1,1 AS D$
320 A$=CHR$(1)
330 LSET D$=A$
340 PUT#1,5
350 CLOSE
```

Cuando usemos el cargador de la última pantalla, ésta aparece en el primer lugar de las partidas grabadas con la opción "SAVE DATA" del juego y por lo tanto al empezar el juego hay que elegir "LOAD DATA", lo demás queda igual.

Se aconseja no usar el cargador sobre el disco original. Todas las partidas que haya grabadas se perderán; lo bonito es jugarlo. Usar este cargador sólo si lo habéis intentado 1000 veces y el juego se sigue resistiendo.



ACVS nos presenta sus productos en Brasil

**Por
Rogério Bello dos Santos,
editor de MSX VIPER**

Vista de la Avda. Paulista, donde se encuentran las oficinas de ACVS, en pleno centro de São Paulo.

Presentamos en primicia a los lectores los nuevos proyectos de la empresa ACVS Electronica Ltda. que está dirigida por los Srs. Ademir Carchano y Diogenes Carchano, socios de la empresa que produce desde hace muchos años los periféricos para MSX que ya conocemos por su calidad y liderazgo en el mercado.



NUEVA PLACA DE TRANSFORMACION

Teniendo en cuenta que empresas como Sharp y Gradiente que cuando habían lanzado sus ordenadores MSX en Brasil lo habían hecho sin respetar las normas técnicas establecidas por y para el estándar MSX, se generó una verdadera ola de incompatibilidades. No es que fueran muchas, pero creo que una persona no compraría un automóvil nuevo con irregularidades de fabricación (defectos ocasionados por desentendimientos entre ingenieros, técnicos y fabricantes). El usuario de MSX de sobra conoce que algunos porgramas no corren en el MSX HOT BIT, se

pueden hacer algunas "peripecias" para remediar estas situaciones, pero nunca sería una solución definitiva.

Si aún no fuese bastante con las pocas incompatibilidaes entre los ordenadores

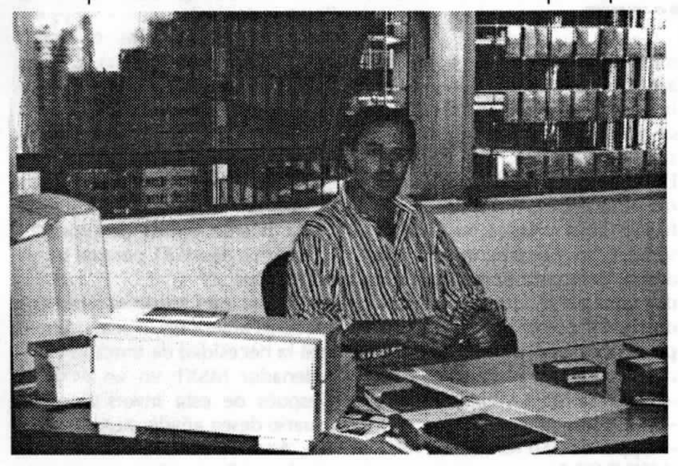
HOT BIT y EXPERT, después de algunos años eran lanzados los ordenadores EXPERT PLUS y EXPERT DD PLUS de Gradiente, que intentaban tomar el estándar internacional del MSX. En resumen, muchos programadores, empresas productoras de software, fabricantes de hardware, etc. ya habían desarrollado muchas cosas para el MSX en Brasil. Los poseedores de estos nuevos ordenadores (Plus y DD Plus) no podían y ni pueden hasta la presente fecha, hacer rodar muchos softwares en sus ordenadores.



Sr. Ademir Carchano. Enfrente suyo, la estación principal de trabajo de la ACVS, un PC 486 y una impresora INK-JET, entre otras cosas.

Algunas empresas productoras de periféricos también contribuirían a este "caos" generalizado, como por ejemplo, el interface de disco estándar CDX-2 que es un interface brasileño de acceso vía ports. El estándar internacional MSX define que un interface de disco debe de ser de acceso vía memoria; un ejemplo práctico: el copiador "Chave Maestra", el copiador "Versor", etc., simplemente no ruedan en ordenadores extranjeros, como tampoco lo hacen en las antiquísimas interfaces de disco de Leopard, de Sharp (acceso vía memoria). Creo que el lector ya puede percibir la "danza de Poe": Tira, retira, coloca... que hace del conjunto MSX nacional un ordenador al "estilo brasileño".

Ahora imaginen la situación con el surgimiento de los kit's de transformación para ordenadores MSX2.0, MSX2+ y etc. Cada ordenador transformado (Hot Bit, Expert, Plus y DD Plus) se comporta de forma diferente debido a su propio proyecto. Actualmente ACVS es la única empresa que todavía proyecta nuevos periféricos, presta asistencia técnica, vende equipos, etc.



Vista del escritorio del Sr. Ademir Carchano. En su mesa está un Music Module y un cartucho Mega Mapper de 1 MByte.

Hoy en día una transformación es trabajosa y lenta, aún más teniendo las posibilidades de hardwares como Mapper, Mega Mapper, Dos 2, FM, etc. Consciente de esto, la empresa ACVS decidió lanzar la nueva placa de transformación, que substituirá definitivamente todo el enmarañado de periféricos, componentes y nuevos arreglos del MSX.

Para ser más objetivos vamos a describir este nuevo proyecto por capítulos, conforme a la entrevista concedida por el Sr. Ademir Carchano, además de ofrecer al final la tabla de datos para la nueva placa de transformación ACVS.

MSX Viper: ¿Qué es esta placa?
Ademir Carchano: Se trata de una nueva placa que va a substituir a todos los periféricos de la placa principal. El objetivo es juntar todos los periféricos (internos y externos) y colocarlos en una placa nueva. Cuando decimos en una placa nueva nos referimos a cambiar la antigua placa principal (placa madre) creando así una nueva concepción del MSX pero dentro de los estándares internacionales.

M.V.: ¿Cuáles son las ventajas de esta placa respecto a todos los periféricos que ya han sido desarrollados?

A.C.: La ventaja principal es eliminar todas las incompatibilidades entre varios ordenadores (Hot Bit, Expert, Plus, DD Plus). Otra ventaja es evitar tantas conexiones de placas diferentes, por ejemplo: una transformación de un Expert 1.1 para 2+ con mapper es hecha de modo diferente de la transformación de un DD Plus para 2+ con mapper.

Esta es una vista parcial del escritorio. Al fondo está el Sr. Diogenes Carchano en su mesa. A la izquierda se distinguen unos estantes donde están varios MSX para transformaciones o arreglos.

Por lo tanto, habiendo sólo un modo de transformación para ambos ordenadores, se dismunuyen las incompatibilidades a nivel de hardware y software. Ahora bien, si ambas placas principales fueran las mismas (como prevé el proyecto), no habrá más incompatibilidades. Será el alivio de los poseedores de ordenadores DD Plus (entre otros) tanto para los ya transformados y los todavía sin transformar.

M.V.: ¿Entonces esta placa es un nuevo MSX brasileño?

A.C.: No podemos afirmar esto, aunque en la práctica se abandona aquella enorme placa de circuito impreso (placa madre) y se coloca en su lugar una placa de ACVS más moderna y organizada que las de Sharp y gradiente. En esta nueva concepción de placa principal es posible de forma organizada y no conflictivamente, instalar varios periféricos que tendrán reservados sus debidos espacios, tanto para la inmediata como futura instalación de tales periféricos.

M.V.: ¿Esta placa aceptará futuros periféricos de ACVS?

A.C.: Veamos, los objetivos principales de la nueva placa son los de solventar incompatibilidades, eliminar o minimizar los amontonamientos de periféricos en los slots, así como en la placa principal, dar la alternativa al usuario de equipar su ordenador conforme a su necesidad y condición.

En términos de periféricos, la placa nueva aceptará todos los que ya fueran desarrollados hasta la presente fecha. Además, los slots quedarán libres para poder ser utilizados otros periféricos que el usuario desee, así como la Megaram. Los periféricos que podrán ser instaldos en la nueva placa son:

-CPU Z80A de 4 MHz (básico)
-FM Estéreo
-Mapper de 256 Kb hasta 4 Mb
-MSX DOS 2
-VDP 9958 (MSX 2+)
-Interface interno de disco más rápido (*)
-VRAM de 128 KB hasta 512 KB (*)
-Salida para gafas 3D en la placa (*)
-CPU Z80H de 8 MHz (turbo)

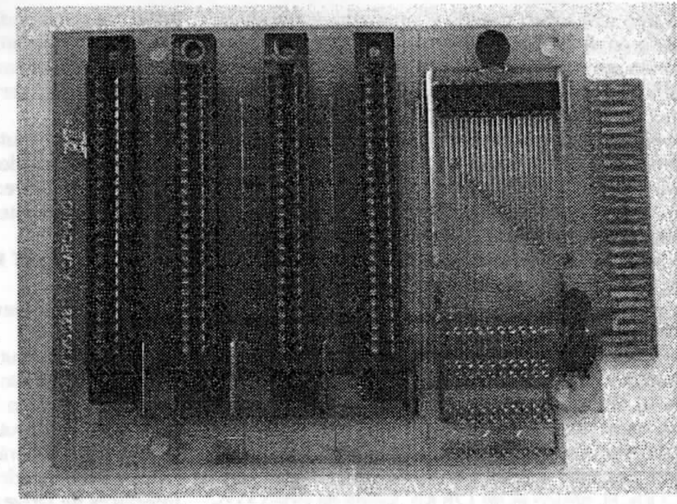
M.V.: Nótese que los periféricos marcados con un asterisco (*) son los más recientes lanzamientos de ACVS. Estos periféricos están siendo desarrollados especialmente para la placa nueva, queda a criterio del usuario el escoger la configuaración que mejor supla sus necesidades o de acuerdo a sus posibilidades. En resumen, un usuario podrá presupuestar una transformación de la nueva placa. Un aspecto interesante es que si el usario optase por la instalación del Z80H de 8 MHz (turbo) podrá volver al modo de 4 MHz (básico) a través de una llave. Otra opción interesante que se ofrece es la expansión de los 128 KB de VRAM (básico del MSX2+) hasta 512 Kb de VRAM. Esto significa que si optamos por 512 Kb de VRAM, podremos tener en screen 5 a 6 un total de 16 páginas de vídeo en cada screen. Y del screen 7 al 12, un total de 8 páginas de vídeo en cada uno de los screen. Entonces tendremos muchas páginas de vídeo para poder trabajar en los screen's antes descritos.

M.V.: ¿En qué situación quedan los usuarios de antigos kits MSX 2.0 y 2+ ya instaldos?

A.C.: Simple, si ellos quisieran cambiar su placa antigua, podrán hacerlo con el aprovechamiento de algunos componentes (sujeto a comprobación de su estado). El que fuera reaprovechado sería descontado del precio final de la placa nueva.

M.V.: ¿Cómo deben de proceder los usarios de MSX1 para tal transformación?

A.C.: Para esto seguirán todos los procesos anteriores, o sea, primero está la necesidad de transformar el ordenador MSX1 en un MSX2+. Después de esta inversión, si el usuario desea añadir otros periféricos, éstos se sumarán de acuerdo con la configuración escogida. No hay secretos en este proceso.



Mini expansor de Slots, que puede soportar hasta 4 periféricos y puede ser instalado internamente sobre la placa o externamente en forma de cartucho.

M.V.: ¿Qué criterios se adoptarán para llegar al precio final de una configuración?

A.C.: Esto depende mucho, pues existen varios ordenadores, los transformados y los no transformados, además de los kits de DDX. Sugiero a los lectores que vean la tabla de datos para mayores datalles.

M.V.: ¿Cuál es la fecha prevista para el lanzamiento?

A.C.: No es una promesa, sino una "previsión estimada" para que todo esté pronto para el final de la segunda quincena de diciembre.

M.V.: ¿Pero de qué año? (Risas)

A.C.: Se piensa que para el año 1994 (risas). Hablando en serio, para diciembre de 1994.

M.V.: ¿Cómo podrá el usuario hacer un presupuesto de la nueva placa?

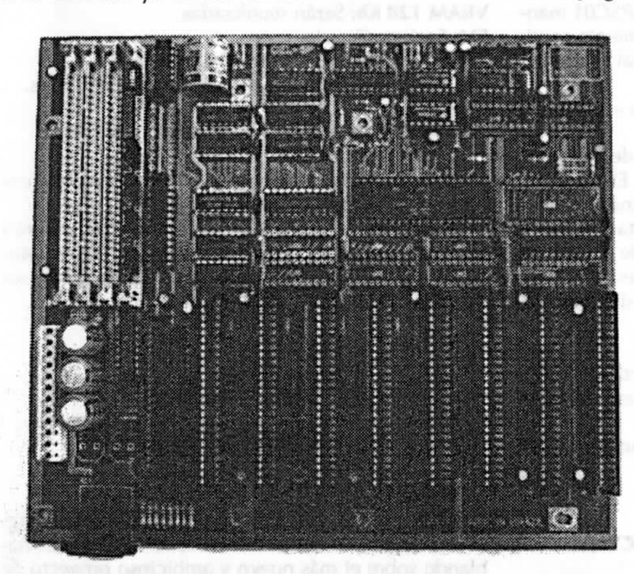
A.C.: A través de una carta, especificando: El ordenador, modelo, periféricos, condiciones generales del ordenador, qué nuevos periféricos desea incrementar a la placa, etc. También por teléfono o por FAX. Si el usuario lo desea, podrá traer a nuestra ofinica su CPU para una evaluación detallada.

M.V.: Entonces ya hemos comentado lo esencial sobre el nuevo proyecto, nos vamos despidiendo. ¡Ah!, ¿para qué sirve este botón rojo de la pared? (Trimmmmmmmm)

A.C.: ¡¡Es sólo la alarma de incendios!!

M.V.: Agradecemos la entrevista concedida a MSX Viper y estamos esperando que este proyecto sea un éxito más de ACVS. ¿Alguna observación para decir la los usuarios de MSX?

A.C.: Veamos, ¿quién paga el café?... Estamos a disposición de los usuarios que quieran obtener mayor información de esta nueva placa. Hasta pronto.



Placa del Proyecto BR, ya concluído, con 1 Mbyte de memoria (inicial). Se pueden observar los 8 slots que están presentes en la placa.

TABLA DE DATOS PARA LA NUEVA PLACA ACVS

Fuente de alimentación: La placa de la fuente de alimentación deberá ser cambiada para poder soportar todas las nuevas características del ordenador. Desendiendo del modelo final del ordenador, algunos componentes podrán ser reutilizados.

Reloj del sistema: Reloj básico para CPU y memorias de 4MHz con llave Turbo para 8MHz en la versión más simple. Generador de reloj con cristal de 16MHz y divisor por dos y cuatro. En los slots y demás circuitos, con excepción del drive y memorias, el reloj continúa de 3.57MHz.

CPU: La CPU básica es el Z80A-4 MHz con opción Turbo siendo hecho el cambio por el Z80H-8 MHz. Todas las líneas de direccionamiento, control y datos son aisladas de los circuitos internos y de los slots. Señal de Wait en cada

M1 sólo será activo cuando el programa ruede en los slots o en el acceso a periféricos en el modo turbo, cuando sea necesario.
RAM: Las memorias RAM estarán localizadas en el slot 2 como en el Expert 1.0. El modo de direccionamiento será paginado en bloques de 256 Kb usando memorias 44256. Las direcciones de paginamiento serán las puertas FCH a FFH. La placa básica vendrá con 256 Kb. La ampliación de RAM se hará con la soldadura de memorias del mismo tipo y velocidad en los espacios ya reservados. El máximo será de 1 Mb. Se dejará un espacio para un módulo de memoria SIMM que podrá ser de 1 ó 4 Mb.
EPROM: Las EPROM'S internas serán de alta velocidad para no usar el Wait en cada M1. Internamente quedarán: ROM, SUBROM, FM, DOS 2 y Drive. Todas las EPROM's con excepción de la ROM deberán estar en el slot 1 (expandido).
VDP: El procesador de video será el V9958 en las direcciones 98H a 9BH. La VRAM podrá llegar hasta 512 Kb. EL básico es de 128 Kb. Salida de vídeo a color, RGB, monocromático en la placa de la CPU. Llave de los bancos de la VRAM con puertas no utlizadas. Salida para gafas 3D en la placa.
Sonido: El PSG continuará en su dirección normal A0H, A1H y A2H. EL FM continuará en su dirección normal 7CH y 7DH. Todas las señales de sonido serán agrupadas en la salida de audio del ordenador y para el TV. En los canales estéreo estarán separados los 6 canales de FM, slot 1 y click del teclado en el canal derecho y el PSG. Batería de FM y slot2 en el canal izquierdo. Podrá ser colocada una salida ya amplificada para altavoces externos.
Reloj: El reloj calendario continuará el RP5C01 mantenido por batería interna. El direccionamiento continuará en los puertos B4H y B5H. La señal de alarma podrá ser utilizada.
Casete: Continuará existiendo la entrada y salida para casete.
Drive: El interface de drive interno será de alta velocidad y sólo usará unidades de 720 Kb. EL direccionamiento del interface de disco está paginada en memoria y no por I/O. La fuente de alimentación deberá soportar hasta dos unidades de disco de 3 1/2". Las disqueteras podrán ser internas o externas.
Teclado: Será usado el mismo, tomado de los teclados Expert.
Joystick: Será mantenido el estándar.
Conectores: Todos los conectores del ordenador antiguo serán reutilizados siempre que estén en buen estado.
Componentes: Solamente se podrán reutilizar algunos componetes en la nueva placa:

EXPERT 1.0 y 1.1 con KIT 2+/FM/MAPPER 256 KB (ACVS):

EPROM: Sólo si fuera compatible con la nueva velocidad.
RAM: No serán reutilizadas aún siendo de Mapper.
PPI 8255: Será reutilizable.
PSG AY-3-8910: Será reutilizado.
CPU Z80A: Sólo será reutilizable si no fuese usado el modo Turbo.
VDP9958: Será reutilizado.
FM: Será reutilizado.
Interfaces de Drive: No podrán ser reutilizados.
CI's TTL: Solamente algunos podrán ser reutilizados.

EXPERT PLUS com KIT 2+/FM:

EPROM: Sólo si fueran compatibles con la nueva velocidad.
RAM: No serán reutilizadas.
PPI, PSG y Z80: No podrán ser reutilizados por estar dentro de un único integrado.
VDP9958: Será reutilizado.
VRAM 128 Kb: Será reutilizada.
FM: Será reutilizado
Interfaces de Drive: No serán reutilizadas.
CI's TTL: Solamente algunos podrán ser reutilizados.

HOT BIT con KIT 2+/FM/MAPPER (ACVS):

EPROM: Sólo si fueran compatibles con la nueva velocidad.
RAM: No serán reutilizadas aún siendo Mapper.
PPI 8255: Será reutilizado.
PSG AY-3-8910: Será reutilizado.
CPU Z80A: Sólo será reulizada si no fuese usado el modo Turbo.
VDP9958: Será reutilizado.
VRAM 128 Kb: Serán reutilizadas.
FM: Será reutilizado.
Interface de drive: No serán reutilizadas.
CI's TTL: Solamente algunos podrán ser utilizados.

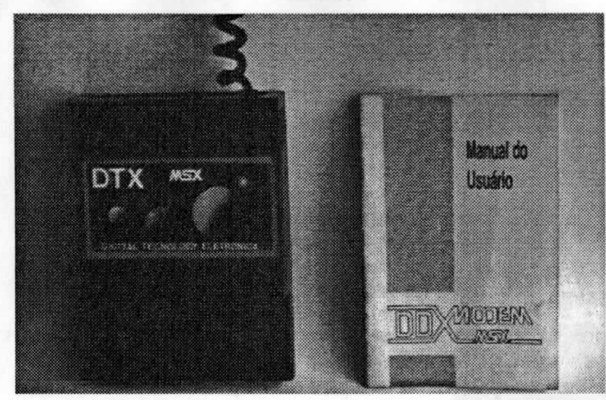
Para ordenadores con el KIT 2.0 (ACVS):

Todos los datos de los ordenadores anteriores, excepto el VDP que será cambiado.

Los componentes originales del ordenador seguirán los mismos criterios de arriba. Dependiendo del estado de los componentes de la parte de 2+ éstos podrán ser reutilizados.

PROYECTO BR
Un ordenador brasileño

Puede parecer extraño, pero suena de forma magnífica la frase: "Un ordenador brasileño". Estamos hablando sobre el más nuevo y ambicioso proyecto de la empresa ACVS Electronica Ltda., cuyos propietarios son Ademir Carchano y Diogenes Carchano, res-



Interface DTX para conexión de modem.

ponsables del proyecto. La empresa ACVS está proyectando un nuevo ordenador, el cual aún no posee un nombre definido, apenas un "ID" de proyecto que es Proyecto BR, y que tiene una fecha prevista para su lanzamiento hasta finales de la primera quincena de Enero.

Este nuevo ordenador está siendo desarrollado enteramente por la ACVS y no es un MSX, pero sí un ordenador diferente, con el rendimiento y status de las mejores máquinas que puedan existir. Para que el usuario de MSX no quede perdido en esta historia, es bueno saber que el Proyecto BR será 100% compatible con los programas (software) de MSX pero sólo los programas, pues la parte de hardware es totalmente nueva, basada en una estructura que obedece a la "filosofía" de los PC's. Éste no aceptará ningún periférico de la antigua línea MSX, solamente los desarrollados para este ordenador, por ejemplo: No será posible utilizar un FM Estéreo ACVS en cartucho (u otro cualquiera) en conexión con el nuevo ordenador, así como los demás periféricos ya desarrollados hasta la presente fecha.

La idea básica de la creación de este nuevo ordenador es la de superar todos los ordenadores que ya fueran creados para el estándar MSX. Para tener una idea, éste podrá ser superior al MSX Turbo R FS A1GT, que fue el mayor paso dentro del estándar MSX. Pero vale la pena señalar que el Proyecto BR no es un ordenador dentro de los cánones nacionales e internacionales del MSX, en tanto que su nombre no será ni tendrá la palabra "MSX".

ESTRUCTURA

Este nuevo ordenador tiene como objetivo principal el aproximarse bastante a las placas utilizadas en las plataformas IBM PC, es decir, a partir de una placa principal será posible montar un ordenador entero. Como en los ordenadores PC, la placa principal está compuesta solamente por las piezas básicas, a partir de la cual el usuario puede configurar su ordenador añadiendo periféricos conforme a sus necesidades o condición.

En resumen, el usuario podrá adquirir una placa principal y un gabinete (mini-torre) con fuente a su gusto. A partir de este punto, él comienza a configuar su ordenador, escogiendo para ello los módulos de memoria, el reloj del sistema, el procesador de vídeo, placas de sonido, etc. Decir que las placas mencionadas son instaladas en expansiones internas dentro del ordenador y no como en los MSX en los cuales tenías dos slots frontales (A y B) para conectar periféricos.

Para que quede más claro, vamos a dar un ejemplo: Adquieres un periférico, por ejemplo un interface de HD que no es un cartucho sino un placa que conectas fácilmente a la placa principal (dentro del ordenador).

En la placa principal (patrón básico) permanecerán la CPU, la controladora de memoria RAM, la controladora de circuitos de slots, los conectores de expansión, reloj, etc. Para configurar (equipar) el ordenador, sea cual sea el periférico escogido, ninguno quedará fuera del gabinete. Monitores, drives y HD quedarán también por cuenta del usuario que los podrá adquirir aparte.

MEMORIA

Como ya sabemos que será posible cambiar cualquier placa del periférico, lo mismo será para incrementarla en cualquier instante, sin tener que salir arrastrando la CPU por ahí, vamos a hablar de la capacidad de memoria del Proyecto BR.

La configuración mínima de memoria admitible para este nuevo ordenador está prevista en 256 KBytes, puediendo llegar hasta 4 MBytes, de acuerdo con el patrón del proyecto establecido por la ACVS. Pero es bueno recordar que este no es un límite de memoria definitivo, pues el nuevo ordenador tendrá soporte para hasta 16 MBytes de memoria. El coste de los módulos de memoria para 16 MBytes es inviable financieramente, sin embargo, señalar que esto es posible hacerlo.

VELOCIDAD

Tratándose de la velocidad del Proyecto BR, éste podrá tener algunas opciones para escoger. El básico del proyecto, o sea, la configuración minima, es de 4.0 MHz, pudiendo también optar por 8.0 MHz (velocidad del MSX Turbo R). Como este nuevo ordenador fue concebido para ser de alta velocidad, queda aún la opción de 14 MHz (en esta velocidad el MSX Turbo R se queda atrás) es aquí donde este ordenador comienza a mostrar apenas uno de sus ápices de todo su gran potencial.

Recordar que cada opción de reloj escogida es totalmete distinta y separada, es decir, que una vez escogido y adquirido el reloj de 4.0 MHz éste sola-



Cartucho EXPERT RS-232C, 80 columnas, de Gradiente.

mente trabajará a 4.0 MHz pudiendo adquirir en el futuro un reloj de 8.0 ó 16 MHz y cambiarlo por el antiguo.

VIDEO

La capacidad gráfica del ordenador puede variar mucho de acuerdo con la configuración escogida, por ejemplo, será posible adquirir una placa de vídeo versión simple de 80 columnas y monocromático, o utilizarse el VDP 9958 (MSX2+). Ahora, la novedad es una nueva placa de vídeo que tal vez tarde un poco más de tiempo en ser finalizada, pero ya está prevista para el Proyecto BR. Esta nueva placa de vídeo posibilitará 16 millones de colores, en el sistema punto a punto, con la posibilidad de multipaginamiento debido a la expansión de la VRAM.

Lógicamente, esta placa de 16 millones de colores podrá ser uno de los temas principales de tantas conversaciones y lamentos de otros tipos de usuarios.

SONIDO

En materia de sonido, este ordenador ya podrá contar en principio con una placa de FM Estéreo (el mínimo básico), además de los otros proyectos de audio en fase de realización que constan en el anuncio de la empresa ACVS y que serán introducidos en el Proyecto BR. Entre las placas están:

SAMPLER: Será elaborada una placa de sampler (una placa de digitalización de sonidos).

INTERFACE MIDI: Será elaborado un interface MIDI, donde se podrán conectar teclados al ordemador.

FM 16 CANALES: Por el momento está siendo estudiada la posibilidad de esta placa.

SOUNDBLASTER: Me gustaría dejar claro que esta es una mera especulación, no prevista en el proyecto. Sin embargo, no podríamos dejar de comentar la posibilidad del uso de una placa Soundblaster en este ordenador.

INTERFACES

Será parte del proyecto y de acuerdo con la confirugación escogida del usuario, una controladora de disquetes (drives) y HD (disco duro), a partir de dos opciones:

Placa sólo para drives: Podrá controlar drives en los formatos de 720 KBytes, 1.2 MBytes y 1.44 MBytes sucesivamente, en los formatos 5 1/4" y 3 1/2". Es bueno recordar que el estándar de formateo a 360 KBytes 5 1/4" está excluído de esta placa controladora.

Placa para drives y HD: Será utilizado el patrón SCSI de controlador de HD, lógicamente el HD también quedará dentro del gabinete. Para los drives serán utilizados en esta opción de placa los mismos patrones descritos antes.

OTROS

Las demás placas que estarán a disposición de los usuarios son el interface RS232C en el cual podrán ser conectados otros periféricos como modem de alta velocidad, conexiones en red, etc. No podemos olvidar que el MSX DOS 2 también podrá ser añadido a una placa. Las entradas de teclado serán del estándar MSX, sin embargo se estudia la posibilidad del uso de teclados de PC. Como ya hablamos de tantas "posibilidades", la última que mencionamos es la de instalar una expansión accesible, es decir, un slot frontal para la conexión de algún periférico extra.

Todos los periféricos desarrollados durante y después de este proyecto serán destinados a este ordenador. La ACVS de momento no tiene planes inmediatos para la exportación de este ordenador a otros países, pero con seguridad es uno de los grandes anhelos de la empresa.

PARA FINALIZAR...

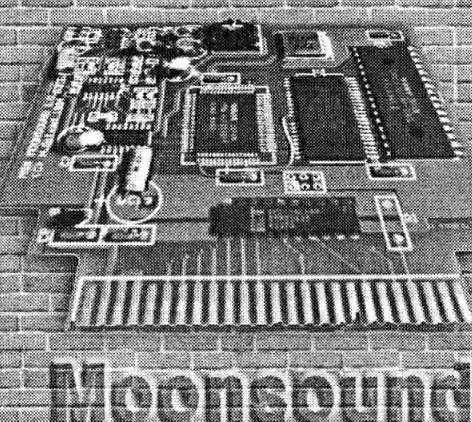
El coste de una configuración mínima de este ordenador no está definido, solamente previa consulta podrán ser informados de algunos precios. En este proyecto ninguna pieza, componente o periférico ya existente podrán ser reutilizados, pues la incompatibilidad de hardware es total.

Lo que nos reserva la opinión final es que los ordenadores MSX existentes hasta hoy no van a durar una eternidad al menos que alguna otra empresa decida hacerlos (muy dudoso). Cada uno de estos ordenadores nuevos colocado en el mercado garantizará la continuidad del MSX, no del antiguo estándar de la máquina, pero sí del ideal y de la estructura MSX. A pesar de las muchas controversias que puedan surgir, Brasil volverá a tener el ideal MSX, incluso sobre otra plataforma, así lo esperamos.

¡YA ESTÁN AQUÍ!

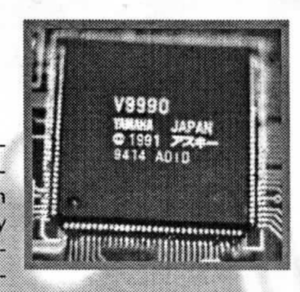
Graphics 9000

Lo último en hardware para nuestros MSX por fin ha llegado a nuestro país. Aunque de momento hay que esperar unas semanas para la llegada de la nueva serie de Moonsounds y Graphics 9000, ya son cinco usuarios los que están disfrutando del Moonsound y un único poseedor del Graphics 9000. Las únicas unidades que sus productores han destinado para distribuir en España. A pesar de no contar con la nueva serie de estos dos cartuchos, os desvelamos cómo vienen preparados y el software que se acompaña, pues de aspectos técnicos y demás ya os hablamos en números anteriores.



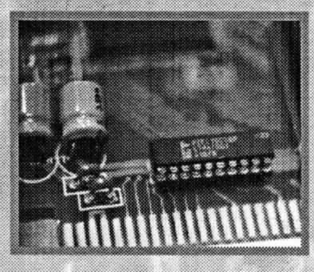
Moonsound

Graphics 9000



Después de una larga espera, hace meses recibimos el primer Graphics 9000. Desde entonces estamos esperando por la nueva serie de cartuchos, que incluirán caja de cartucho y quizás algunas mejoras.

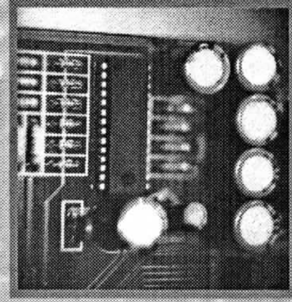
Con el cartucho vienen 4 disquetes: el Graphics 9000 Demo, Power Basic, FLI Player y PicView, echándose en falta el Paint 9000 que se supondría tendría que estar terminado. El Power Basic es el BASIC adaptado para funcionar exclusivamente con el Turbo R. Esto quiere decir que los que quieran ser propietarios de uno de estos cartuchos deberán poseer un Turbo R, ya que de momento no sabemos nada de una versión del basic para funcionar bajo MSX2/2+.



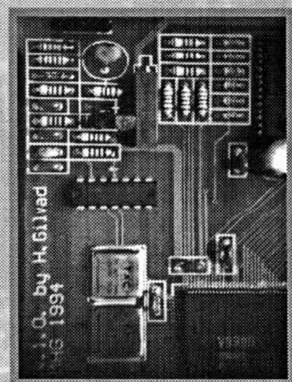
El PIC VIEW es un programa que permite visualizar imágenes de PC formato GIF (256 colores) o BMP (hasta millones de colores) en formato MSX de 32.768 colores, y a varias resoluciones. A simple vista apenas notamos diferencia con el modo YJK del VDP9958 (19.268 colores), sin embargo sí se aprecia mucha diferencia al visualizar una de 256 colores a mayor resolución; especialmente al observar una imagen GIF con el PicView a hacerlo con el programa para DOS llamado SHOWEM u otro por el estilo. El programa tiene dos inconvenientes, sólo funciona con ratón, y no permite exportar las imágenes a un formato MSX.

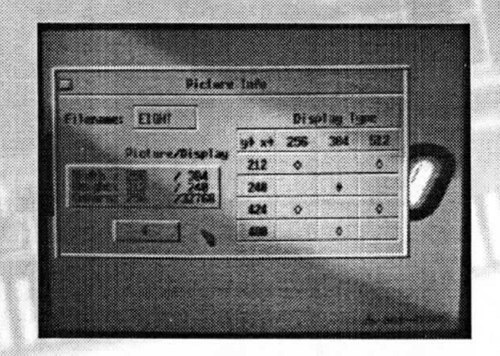
El FLI Player sirve para reproducir animaciones estilo Ray Tracing. Sin embargo el formato FLI nada tiene que ver con el de PC que lleva el mismo nombre. En cuanto al disco con las demos, nos encontramos con cosas de gran calidad, al principio nos asombrará la capacidad del Graphics 9000 para hacer zooms de la imagen, y también las posibilidades que ofrece para realizar videojuegos de gran calidad.

El Graphics 9000 se entrega además con el cable RGB correspondiente. Para trabajar el turbo R en modo normal y modo V9990 se requieren 2 monitores, o bien hay que cambiar el cable de conexión al monitor. Para poder ver las imágenes del Graphics 9000 hay que conectar el cable que se entrega a un monitor y ejecutar el PowerBasic (o una demo o aplicación), pues el cartucho no se ejecuta automáticamente al encender el ordenador.



Muy pronto esperamos ver las primeras demos, e incluso juegos, para este nuevo videoprocesador, que sin duda serán de lo mejorcito...





Moonsound

Bajo el nombre de Moonsound se encuentra el chip de sonido OPL4 de Yamaha.

Al igual que el Graphics 9000, las primeras unidades no incorporan la correspondiente caja de cartucho. Para España sólo han destinado 5 cartuchos Moonsound, aunque el Club tenía reservado más del doble de unidades. Lo cierto es que en toda Europa no debe haber más de 100 unidades, debido, en parte, al alto coste de producción. Podríamos decir que el 75% de la producción se vendió en Zandvoort y Tilburg, donde los usuarios hicieron sus reservas. Todos aquellos que tienen reservado su Moonsound lo recibirán (será ya el nuevo modelo) contrareembolso o como lo deseen, nada más llegue al Club.

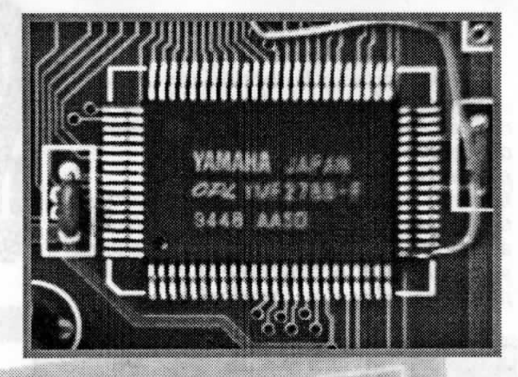
El retraso con que llegaron, en parte fue debido a que ciertas unidades salieron mal soldadas de fábrica, con lo que hubo que repasar manualmente las soldaduras.

Con el cartucho se entrega un único disco, se trata del Moonblaster FM ver.0.90, ya que la versión WAVE/PCM (24 sonidos simultáneos) del mismo aún no está disponible. Sin embargo el Club acaba de recibir una versión beta de este programa, que será enviado a todos aquellos que compraron el Moonsound.

Además hemos recibido un disco con más de cincuenta músicas compuestas especialmente para este cartucho. Aquellos que deseen adquirir este disco musical pueden enviarnos un disco virgen y un sello de 100 ptas. para gastos de envío, o bien enviar 200 ptas. en sellos para cubrir todos los gastos.

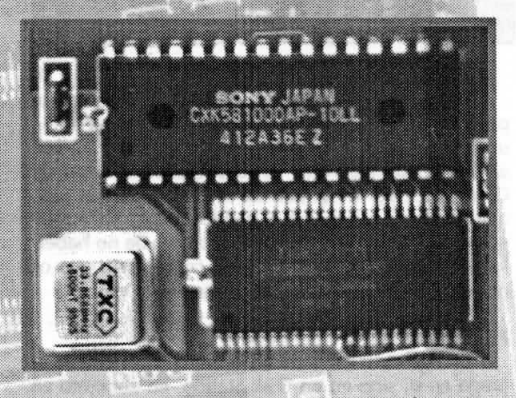
Aunque no sabemos ciertamente cómo será el nuevo cartucho Moonsound, cuya salida se espera para finales de Julio, sí sabemos que contará con su





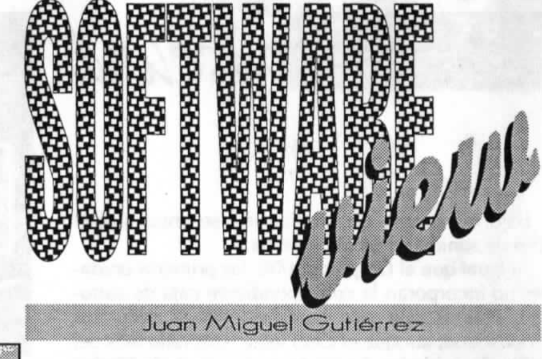
propia caja de cartucho, y que costará consecuentemente bastante más, situándose el precio final sobre las 35.000 ptas.

Dentro de muy poco se espera la llegada de demos que utilizarán sin duda el Moonsound. Todavía tenemos pendiente una respuesta por parte de Zodiac Computer Artist en cuanto a sus nuevas recopilaciones musicales especiales para Moonsound.



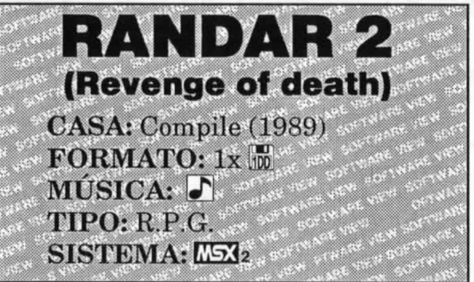
Lo que los usuarios nos estáis preguntando respecto al Moonsound es si es compatible con el FM Pac o con el Music Module. Lo cierto es que no. El Moonsound no sirve para sustituir al Music Module directamente y mucho menos al FM PAC. Con respecto al Music Module sí tiene una parte FM compatible, pero las músicas preparadas para el Music Module de Philips no sonarán con el Moonsound. Desconocemos si existirá algún programa que permita activar el Moonsound para utilizarlo como si se tratara de un Music Module. Finalmente, para quellos que aún tienen sus dudas, aclarar que el Moonsound no incluye interface MIDI ni puede digitalizar sonido.

Con el cartucho, además del software, se entrega un completo manual en inglés de unas 40 páginas, así como un cable estéreo para conectarlo a unos altovoces o amplificador. Con una cadena de alta fidelidad la calidad es extraordinaria.



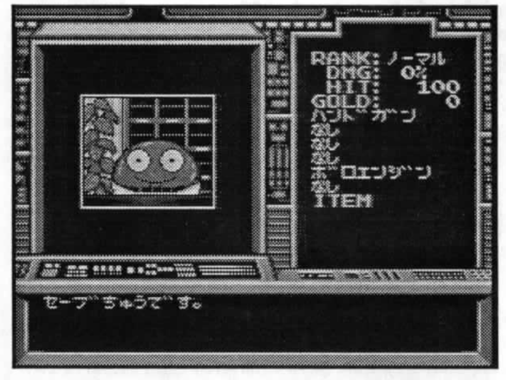
Voy a empezar la sección con uno de esos juegos "rescatados". La verdad es que disfruto comentando estos juegos, en su día eclipsados por las grandes producciones. La verdad es que, lamentablemente, una vez que ya pasó el tiempo de los grandes juegos, de haberlos acabado 4 y 6 veces, es momento de jugar y descubrir los secretos de este grupo de programas, digamos, marginales.

Juan Miguel Gutiérrez



RANDAR 2
(Revenge of death)

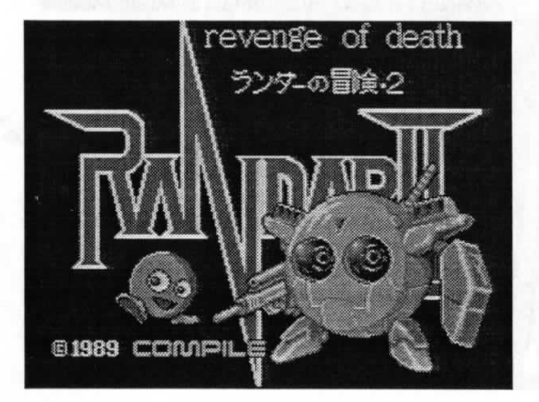
CASA: Compile (1989)
FORMATO: 1x
MÚSICA:
TIPO: R.P.G.
SISTEMA: MSX2



Hace muy poco que me decidí a jugar con este programa. Anteriormente lo había tanteado un poco; una especie de R.P.G. con varios modos de juego en el que el protagonista es la singular mascota de Compile. Pero la calidad de otros programas hizo que Randar 2 cayese en el olvido... hasta hace muy poco, y la verdad es que me arrepiento de no haberlo hecho antes. Espero con este comentario que os pique la curiosidad y le deis una oportunidad.

PRESENTACION

Es algo curioso, la demo o "intro" no viene en el juego en sí, sino en un Disk Station, en concreto en el número 5, disco A. En uno de los apartados del desaparecido Disk Magazine encontraremos la intro de Randar 2. En ella podremos apreciar cómo unos habitantes del planeta de los randar son secuestrados, entre ellos se encuentra la novia de nuestro protagonista, el cual no duda en montar en su nave espacial y emprender su aventura para recuperar su chica. Nada en especial respecto a esta intro por lo que directamente paso a comentar...



EL JUEGO

El objetivo se centra en encontrar las chicas secuestradas; por lo tanto tendremos que buscar pistas y ayudas en los diferentes planetas, explorando cavernas para encontrar valiosos objetos que nos ayudarán en nuestra misión.

En cada planeta existe un aeropuerto en el cual se encuentran tiendas para adquirir armas, equipo, etc. Todos los planetas tienen un mapeado que debemos rastrear con el objetivo de encontrar una caverna; en ella se desarrollan los episodios más importantes de la aventura, además de que en dichas cavernas se encuentran ciertos objetos, imprescindibles para avanzar en el juego. los planetas se encuentran poblados de numerosos seres que nos son hostiles, así que cuando tropecemos con uno de ellos estaremos obligados a luchar; aparecerá una ventana con un gráfico del enemigo y el obligado menú de combate, un sistema que conocéis de sobra.

Para desplazarnos de planeta en planeta usare-

mos la nave, elegiremos en el aeropuerto el planeta elegido y avanzaremos a golpes de barra espaciadora. En el espacio también nos encontraremos con todo tipo de naves hostiles, de las más variadas formas. En un principio podemos optar por tres planetas, para poder ir avanzando y para visitar más sitios deberemos solucionar ciertas situaciones, lo cual no es muy difícil.

Algunos datos técnicos...

...o los más importantes. La pantalla de juego es quizá excesivamente pequeña; el menú de equipo ocupa demasiado espacio. Apenas hay secuencias de movimiento, nuestro Randar tiene una figura fija y el scroll limita un poco la velocidad (va a saltos). Los gráficos son demasiado sencillos y, aunque conforme avanzas ganan en vistosidad, la media no sale de la mediocridad. Un aspecto totalmente positivo es el colorido muy vivo y con variedad de tonos. La música está en la línea de Compile, aunque se echan en falta más melodías, al igual que los efectos sonoros.

A pesar de todo esto, el juego una vez se avanza un poco en él, consigue despertar el interés suficiente para intentar terminarlo. Es algo que a Compile se le daba muy bien, crear juegos interesantes y adictivos con el menor esfuerzo. Pues sobre Randar 2 es todo.

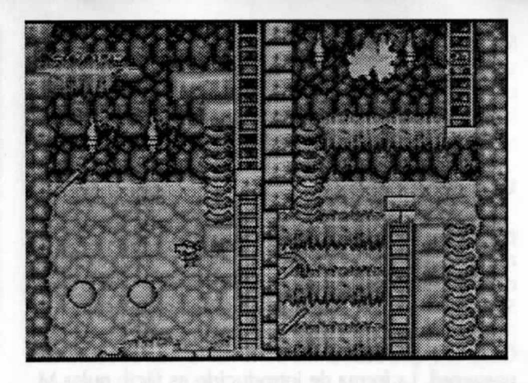
Shrines of Enigma

CASA: Element (1995)
FORMATO: 1x 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: Plataformas
SISTEMA: MSX2

Este juego viene a ser el primero que Sunrise lanza destinado especialmente a los socios de la suscripción que la revista ha anunciado con anterioridad, aunque supongo que también se venderá por separado para que cualquier usuario lo compre sin tener que estar inscrito en la mencionada subscripción.

PRESENTACION

Tras el logo de Element, se nos muestra un scroll que va recorriendo de arriba a abajo una torre y cuando llega al final aparece el título del juego con un logo realmente bueno. Si dejamos pasar el modo demo y esperamos unos instantes aparece una pantalla de excelentes gráficos y se nos narra la historia (en inglés) en la cual se nos pide resolver unos enigmas que existen en un viejo monasterio.



EL JUEGO

La primera impresión que se os pasará por la mente será la de "¡Vaya calco del King's Valley 2!". Y la verdad es que sí, tanto el planteamiento, desarrollo e incluso el protagonista están copiados del conocido arcade de Konami; a pesar de ello, Shrines of Enigma ofrece nuevas acciones y sistema de juego que os desvelaré.

El juego no se desarrolla por pantallas, sino en un perfecto scroll descendente. Cada nivel es un mapeado que suele rondar una longitud de dos pantallas. Para acceder al siguiente nivel debemos recoger todas las bolas, las cuales suelen encontrarse en lugares no accesibles desde un primer momento, encerradas tras paredes o colocadas en alejadas plataformas.

Para ayudarnos en nuestra tarea encontraremos varios objetos como martillos, picos y taladros cuya acción es igual al juego de Konami; aunque existen dos objetos nuevos que paso a comentar: la bomba, que tiene el efecto del pico, pero el doble de potente y la plataforma, que podremos coger y colocar en el sitio conveniente para alcanzar otros puntos de la pantalla. Para defendernos de los enemigos que suelen pulular por ahí contamos con un número de cuchillos que podremos incrementar, aunque existen ciertos enemigos totalmente inmunes y que sólo podemos esquivar.

Existe una gran innovación y es la existencia de enemigos finales, cada nueve niveles lucharemos contra el jefe de fase el cual debemos abatir con nuestros cuchillos.

DESCRIPCION TECNICA

Sólo necesito un adjetivo para calificar el juego: Asombroso.

Los gráficos son de una riqueza excepcional, muy superiores a los del juego de Konami, al igual que el colorido, perfectamente cuidado y escogido. Existe una buena variedad de canciones, todas ellas de una gran calidad. Nada de esto es exageración, hacía tiempo que no veía un juego tan bueno. La verdad es que el comienzo de Sunrise con la suscripción no podía ser más espectacular a juzgar por

los títulos que van a seguir saliendo y la expectación y alardes de calidad que se comentan sobre ellos, no cabe duda de que si estás interesado en conseguir buen software para tu ordenador la oferta de Sunrise se ofrece como una de las mejores alternativas.

ULTIMOS DATOS

Shrines of Enigma no presenta demasiadas complicaciones para su manejo y control. Con F1 pausamos el juego. F5 sirve para la muerte voluntaria en caso de que nos hayamos equivocado o encerrado, SPACE para saltar o usar el objeto que poseyamos y M para lanzar cuchillos aún poseyendo un objeto. Cada vez que acabemos un nivel se nos ofrecerá un password. La forma de introducirlo es fácil: pulsa M en la pantalla de presentación y tecléalo.

No quiero acabar este comentario sin señalar algo vital. Si queremos seguir viendo software como este no hay que dudar un instante en ayudar de la única forma posible: comprarlo. Os pido que rechacéis las copias y os empeñéis en comprar soft original. Mucha gente está poniendo todo su trabajo e ilusión para seguir manteniendo a flote el MSX. No dejéis que por ahorraros un dinero que no es tanto se vaya a pique un ordenador que estoy seguro significa para muchos algo más. Pensároslo bien.



The Last Dimension

CASA: Compjoetania (1994)
FORMATO: 2DD
MÚSICA:
TIPO: Demo
SISTEMA: MSX 2/2+ MSX Turbo R

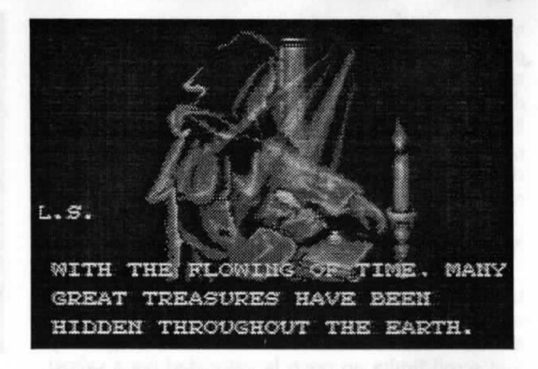
Como es habitual en la sección, las demos holandesas siguen haciendo su aparición, esta vez una excelente demo de Compjoetania, que ya crearon juegos como Pixess y que estuvieron presentes en la 5ª reunión de usuarios que se celebró en Barcelona.

LA DEMO

Una vez insertado el disco aparecerán algunos mensajes en la pantalla haciendo referencia a la demo. Mientras, podemos escuchar una excelente melodía. Una vez pasado esto accedemos al menu de la demo, muy bueno por cierto, el cual consta de nueve apartados. Te los comento uno por uno.

ALL DIMENSIONS: Una vez cargada aparece un gráfico del globo terráqueo girando sobre sí mismo. En la parte inferior de la pantalla aparece el logo de Compjoetania mientras suena una gran canción. No está mal para empezar.

BALLS: Un grupo de bolas aparece girando alrededor de unas columnas, creando un buen efecto de



profundidad. Mientras, Compjoetania nos sorprende y demuestra que son maestros a la hora de componer canciones.

HYPNOSIS: En este apartado aparecen unos gráficos girando en torno a la pantalla. En el centro, el título de la demo aparece girando también, pudiéndolo parar con Space. Todo ello acompañado por la canción de turno, excelente como siempre.

VECTOR WORLD: Un interesante apartado de gráficos vectoriales. Ante nuestros ojos veremos cómo distintas figuras se crean, mueven, transforman,.. una auténtica demostración para ver de lo que es capaz de hacer nuestro MSX.

LANDSCAPE: Es quizá de lo más flojo de la demo: aparece un mapa punteado que podemos variar con los cursores, creando todo tipo de formas.

3D WAVE: Este apartado sí que es bueno. Primero aparece un gráfico en 3D moviéndose en el centro de la pantalla y después aparece otro gráfico el cual no es otro que la carátula de Salamander, ocupando toda la pantalla, mientras que el dibujo 3D no para de moverse... Siguen las buenas canciones.

REPLAYER: Aquí accedemos a un menú de canciones, algunas de conocidos juegos japoneses. Todo ello en MSX Audio. Existe un gran número de títulos.

THE WORLD: El mismo efecto y gráficos que el apartado All Dimensions, pero con distinta música. Poco más que decir.

THE END: Aquí Compjoetania se despide hasta su propio trabajo, como colofón aparecen los rostros digitalizados de los programadores, con un efecto zoom bien logrado.



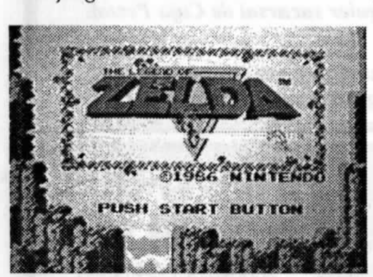
MSX & 8 bits

En este número doy comienzo a una nueva sección, la cual se va a basar en comparativas entre el software de los MSX (1 y 2) y las consolas de 8 bits.

El enfoque que voy a realizar es muy simple: comentaré y compararé un juego de MSX con otro de consola (principalmente de la NES y de la Master System). Ambos juegos serán de un mismo estilo: videoaventura, arcade, R.P.G., etc.

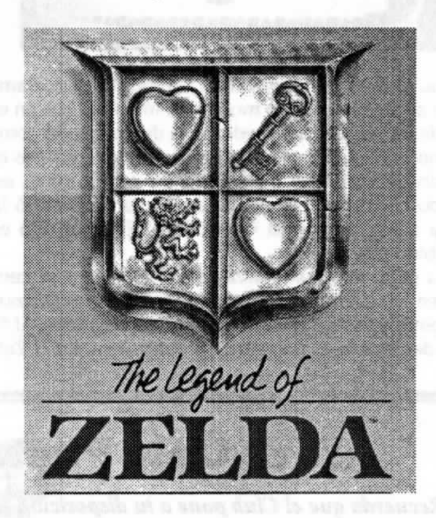
El objetivo ue busco con esta sección es de mostrar las similitudes del software entre el MSX y los sistemas de entretenimiento de Nintendo y SEGA. Precisamente el soft producido para la NES es más comparable al del MSX, sobre todo en el campo de las videoaventuras, donde prestigiosas compañías (Capcom, Hudson, la propia Nintendo) abarrotaron el mercado de la NES con numerosos títulos. Por eso la mayoría de las entergas de esta sección estarán ocupadas por la Nes y el MSX, aunque como ya he dicho, también hará acto de presencia la Master System.

Siempre que haya comparativas, buscaré que ambos juegos sean de una fecha similar y que sus características sean bastante igualadas, a fin de que ambas máquinas puedan recibir tanto pros como contras. Creo que la sección puede resultar interesante ya que alguno de vosotros no conoce demasiado el campo de las consolas de 8 bits y aquí tenéis la oportunidad de descubrir o concocer mejor el software de unas máquinas que en Japón fueron duras competidoras del MSX.



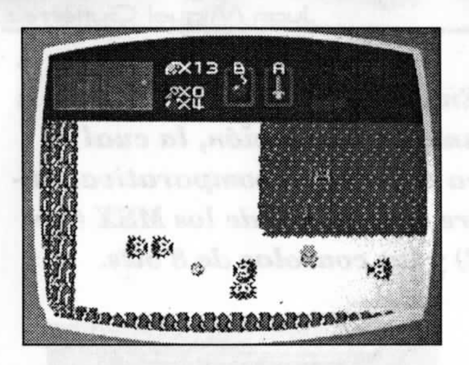
NES: The Legend of Zelda. Nintendo (1986)
MSX: The Maze of Galious. Konami (1987)

Sind duda, son dos títulos emblemáticos. The Maze of Galious encandiló a los usuarios de MSX y quién no ha oído hablar del Zelda. Puede decirse que ambos juegos rompieron moldes por su planteamiento, dando lugar a un nuevo modo de juego, un patrón a seguir, que a estas alturas de la industria del vídeojuego siguen produciendo, como el Zelda de Super Nintendo y el Hydlide para Megadrive, por citar dos ejemplos. Incluso en las producciones para la nueva generación de consolas (PlayStation, Jaguar,...) no faltan las vídeoaventuras.



Zelda y Galious se mueven en un mismo ambiente: dragones, héroes, espadas, magia,... aunque sus historias son distintas. En Galious la pareja formada por Popolón y Afrodita debe recuperar a su hijo aún no nacido, secuestrado por un mago en el limbo. Para ello deben internarse en su propio castillo, ahora en manos del mal. La historia de Zelda es más tradicional: el reino de Hyrule ha sido invadido por un demonio, Gandu, el cual ha sembrado la desolación y ha secuestrado a la princesa Zelda; para poder salvarla, Link -el héroe- debe reunir los fragmentos del Triforce mágico.

El planteamiento y desarrollo de los dos programas tienen la misma base. Partiendo de un plano o mapeado general, debemos descubrir unas entradas que nos llevarán a unas subfases las cuales son determinantes para la conclusión de la aventura. Así, en Galious existen 10 submundos que hay que conquistar antes del enfrentamiento final, mientras que en Zelda 8 palacios esconden los fragmentos del Tri-



force. El mapeado general de Galious es perfectamnete accesible en todo momento, mientras que en el Zelda iremos descubrinedo parte del mapeado comforme avanza el juego. El aspecto más diferente es el modo de visión, el de Konami se nos presenta en modo horizontal por pantallas; Nintendo prefirió la vista aérea, similar al Golvellious. El desarrollo es también por pantallas.

La parte más conflictiva de ambos juegos se centra en los submundos. Hay que resolver numerosos enigmas y utilizar bien los objetos conseguidos. Al final de estas fases un guardián nos espera. En el Zelda no llegan a ser gran cosa, incluso llegan a repetirse, sin embargo Konami cuidó de dotar al juego de unos enemigos finales bastante logrados y espectaculares. El entorno gráfico se resuelve a favor de Galious, con gráficos más detallados y un uso del color más adecuado; quizás el fallo del Zelda es que pecan de sencillez, aunque haya más variedad, ya que el territorio de Hyrule está repleto de ríos, bosques, lagos, parajes de montaña, desiertos, cementerios, etc. Las melodías del Galious están mejor construidas, existiendo un buen número de ellas, al igual que los efectos sonoros, aquí Konami supera ampliamente a Nintendo. La adicción en ambos juegos alcanza cotas muy elevadas, logrando acaparar muchas horas al usuario. También en la ambientación está a la altura, aunque el Zelda consigue en las subfases momentos de tensión, con algunos efectos como el de escuchar sonidos que provienen de pantallas cercanas y el siseo producido por el enemigo que nos espera en la siguiente pantalla. También cabe destacar que Galious es más complejo y laberíntico, con algunos momentos realmente conflictivos.

Pues esto es todo,sacad vuestras conclusiones, no trato de elegir cuál es el mejor, tan sólo realizar comparaciones y de acercaros un software que de alguna forma estuvo ligado al MSX.

Dragon Slayer 6 2ª Parte

Por: Miguel Ángel Fernández

NOTA de la redacción: Por falta de tiempo y de "medios técnicos", no hemos podido traducir las palabras al japonés. Esperamos que lo entendáis. Por ello, las palabras entre paréntesis corresponden a la pronunciación silábica japonesa. Para traducirlo, debéis de tener la lista de japonés correspondiente (si os interesa, os la podemos facilitar nosotros). Las palabras en mayúscula corresponden al Katakana y en minúscula, a Hiragana.

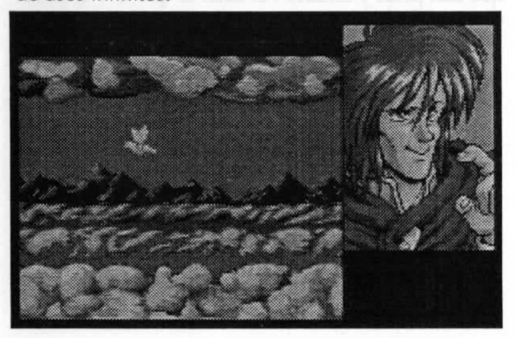
ACLARACIONES PREVIAS.

Como nadie es perfecto, y mucho menos yo, voy a intentar corregir alguno de los muchos errores que cometí en anteriores entregas de este comentario, antes de que me escribáis para decirme cosas como:

PRIMERO: NO es necesario crear un User Disk. En realidad basta con introducir un disco formateado para grabar una situación. La tercera opción del menú que aparece tras la intro sirve para copiar datos de un disco a otro. Así al seleccionar esta opción primero se pide un (YUU ZA . DI SU KU) User Disk, y tras leer sus datos se pide un (BU RAN KU . DI SU KU) Blank Disk -disco vacío-, donde se copiarán los datos leídos.

SEGUNDO: Se me olvidó describir las funciones de las teclas de función -valga la redundancia-. Estas son las siguientes:

<F1>: ver mapa. Esto sólo funciona si tienes en tu poder el Item (YO SYU A no ka ga mi), o sea, mapa de usos infinitos.





<F2>: teletransportarse. Para utilizar esta tecla se ha de conocer el hechizo (WA PU) Warp, o tener alguno de los Items que realizan la misma función.

<F3>: corresponde a la segunda opción del menú principal, es decir, el inventario.

<F4>: SAVE.

<F5>: Ram Load. Equivale a la tercera opción del menú de carga que aparece al principio.

TERCERO: "DETALLES"... Ya sé que no tiene mucha importancia, pero me gustaría aclarar un par de tonterías:

-SI, el que tenía pinta de cura es un cura: en japonés (shin pu) significa eso, cura -ó sacerdote-.

-Expliqué en qué momento se encontraba la espada mágica que lanza el hechizo (HOO). Expliqué incluso en qué consiste dicho hechizo, pero se me olvidó ponerla en la tabla de armas (Equipo), así que la pondré en la tabla del equipo de la escena 3.

Pues ya está bien -por esta vez-. Pero si alguien encuentra algún otro fallo, que no dude en echármelo en cara.

Y ahora, otra oportunidad para encontrar miles de fallos en el comentario de la Escena 3...

ESCENA 3

Tras hablar con Jeston sales al patio de palacio, donde un mago te puede enseñar nuevos hechizos -ver tabla-. Por cierto, el viejo jefe de Maskun te enseñará el hechizo (FU RA MU) de nivel 3 si vas a hablar con él.

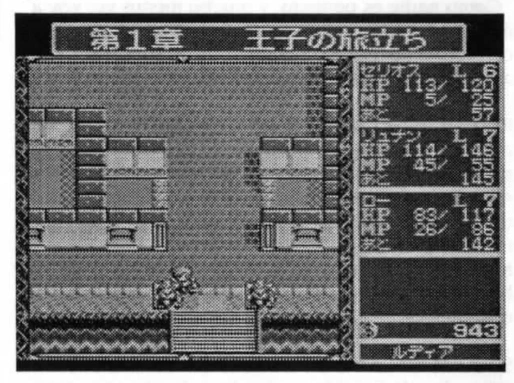


Pero bueno, nos habíamos quedado en Rizzel: en la ciudad encuentras a los verdaderos habitantes del lugar -no esos "cacharros" tan pesados de antes-. De paso puedes comprar nuevos items y armamento -(ha ga ne no tsu ru gi), (ha ga ne no YO RO I), (ha ga ne no ta te)-. Aprovecha y equípate bien porque no tendrás oportunidad de hacerlo en algún tiempo. A continuación coges un barco desde el patio de palacio que te lleva a Larfa, donde encuentras a Sonia. Esta se unirá al grupo, ocupando la vacante dejada por Lore -bien, bien, por fin una chica!-. Todos juntos cogéis de nuevo el barco para dirigiros hacia el nuevo destino.

Durante el viaje te ves abordado por un barco pirata. Tras ocupar el barco, los piratas te hacen una "amable invitación" para acompañarlos a su barco. No intentes resistirte: al final tendrás que decir que sí, así que ahorra tiempo y energía y dílo rápido. Los piratas te llevan consigo a su guarida: Q4 (ka i zo ku zi ma), y allí te encierran en una "acogedora" celda. Más tarde el capitán BOAD (BO AA DO) en persona irá a veros. Descubres con sorpresa que Boad no sólo conoce a Gail, sino que son grandes amigos. Gracias a esto sois liberados de inmediato, y además Boad no sólo te proporciona un nuevo barco, sino que además te manda a un nuevo destino, ya que parece ser que al que te dirigías es peligroso. Así es como llegas en barco hasta la ciudad costera SELL (SU E RU) -C6-. En Sell tienes a tu disposición una cama donde descansar, así como un barco gracias al cual podrás volver a ver a Boad siempre que quieras.

Ya en Sell, podrás adquirir un nuevo Item: (PI SU no mi) -ver tabla de Items-. Ahora te preguntas: ¿qué estará pasando en la ciudad costera hacia la que ibas en principio? Así que, como eres "un pelín cotilla", vas hacia allí. La ciudad se llama YOLD (YO RU DO) -C7-. Al entrar en la ciudad -no olvides acabar con muchos bichos en tus desplazamientos...- ves que está todo lleno de unos bichos que puedes encontrar en dos estados diferentes: normal -relativamente fáciles de matar- o cargados de energía mágica -muy, muy peligrosos-. Si caminas hacia la izquierda verás a un grupo de gente en el puerto: al acercarte, Ryunan habla con ellos -el chico es popular por estos lugares...-. Básicamente, creo que dicen esto: al norte de la ciudad -subiendo por unas escaleras- hay un misterioso lugar en el que los monstruos se recargan de energía mágica. Obviamente, esto les complica un poco la vida... Para variar, te piden que intentes ayudarlos. Para ello te hablan de una poderosa hechicera que vive hacia el Oeste, en una pequeña casa -K5- (BAA BA RA no i e). Por cierto, también te hablan del palacio/capital del reino: SELLIS (SE RI SU) -P3-.

Te diriges, pues, al encuentro de la poderosa hechicera, cuyo nombre es BABARA -se han matado buscando el nombre: o mucho me equivoco, o en japonés se llama "vieja"-. Cuando hablas con ella, no sacas mucho en claro -a no ser que sepas japonés-. Lo que sí que está claro es que por el momento no podrá ayudarte, eso sí, usará un poderoso hechizo curativo con el que te recargará todo tu HP y MP -y esto lo hará SIEMPRE que hables con ella-. Ahora has de ir a NASSYU (NA SSYU) -C8-. En esta protegida ciudad -está llena de soldados- para empezar no te venderán nada, y si intentas acceder al edificio en el que se encuentran los "altos cargos" se te negará la entrada.



EL siguiente paso es ir a AMDA (A MU DA) -A3-. Que nadie me pregunte por qué: no tengo ni idea -si algún día aprendo japonés prometo explicar el por qué con pelos y señales-. El caso es que allí, en Amda, cuando hablas con unos guardias que protegen la entrada a un edificio, se te conduce a presencia de 3 nuevos personajes: uno de ellos se llama FLAT (FU RAA TO), y parece ser un chico importante. Tan importante que tras hablar con él, si vas de nuevo a Nassyu, te dejan por fin entrar a hablar con JELMAN (ZYE RU MAN), la reina. ATENCION: no me cansaré de repetir que todo esto son suposiciones. Que nadie se asuste si al aprender japonés descubre que la tal Jelman ni siquiera es una mujer... A lo que íbamos: le hablamos de la situación de su maltrecho reino, y ella, ni corta ni perezosa, manda a sus ejércitos, al mando de un tal RISTON (RI SU TON), a un

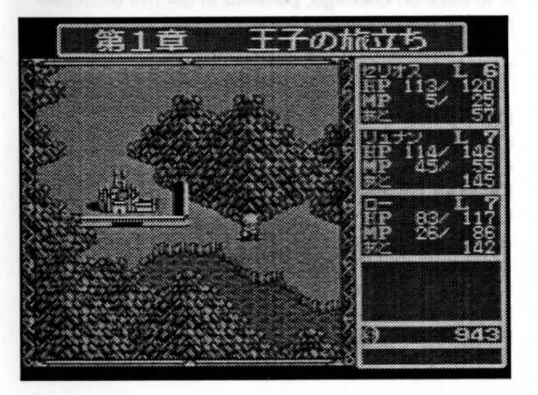
lugar indeterminado, y digo indeterminado porque a lo largo de toda la escena no vemos ni ejército, ni Riston, ni nada de nada.

Tras la partida del ejército, en la ciudad se abren las tiendas, así que emplea todo el oro que has conseguido en tus muchos viajes para adquirir un fantástico equipo nuevo. De camino, habla con el mago de palacio, que te enseñará hechizos ofensivos de alto nivel y alguno que otro nuevo -ver tabla de hechizos-.

Ahora sí, ya puedes ir a hablar con Babara, que parece ya dispuesta a ayudar. Y es que cuando Babara dice de ayudar, monta un "show" que no veas: nos teletransporta a todos a una especie de santuario donde invocará a fuerzas superiores que acabarán con la insoportable situación que se vive en Yold, ya que pone "fuera de servicio" el lugar donde los monstruos iban a recargarse de energía mágica.

De vuelta en Yold, te encuentras con un pueblo nuevo, lleno de gente dispuesta a ayudarte. Aprovecha y compra un equipo nuevo, y aprende nuevos hechizos -ver tablas-. Al norte, en el pueblo, hay una pequeña casa junto al mar donde vive un pescador. Habla con él -esto es importante, creo-.

A continuación decides ir a Amda para avisar a Flat de que la resistencia se ha puesto en marcha: pero Flat no está allí; parece ser que está en manos del enemigo. Decides a continuación ir a perdir consejo a Boad. Este no resulta de gran utilidad, así que de vuelta al continente hablas en Sell con un marinero que hay al sur de la ciudad -para más señas, tiene el pelo azul y no para de andar-. De aquí, de vuelta a Yold, donde hablas con el pescador de antes. PARECE SER -voy a patentar esta maldita frase- que el chico ha encontrado un objeto que nos podría ayudar en nuestra misión, pero el muy ruin no está dispuesto a dárnoslo tan fácilmente -hay que ver, hemos liberado un par de reinos, y éste es el agradecimiento que merecemos...-. Nos pide, pues, algo a cambio. De nuevo intentas pedir ayuda a Boad: quizá te pueda dar algo de valor para ofrecer al pescador. Pero no está por la labor.... Al salir por las escaleras de la cueva de los piratas, se oye desde el interior una voz



que te llama. Entra de nuevo, y dirígete a la sala dormitorio, donde encuentras a un marinero -en cama- que te propone que busques a una tal MIRALDA (MI RA RU DA). Como no tienes nada mejor que hacer, vas en busca de la chica.

Miralda vive en una casita (MI RA RU DA no i e) -K6-. Hablas con ella y la pones al corriente. De inmediato decide ir al refugio de los piratas, para lo cual deberás "regalarle" -la muy ladrona te lo quita de las manos- un teletransportador de alto nivel -vaya de los más caros-. Tú decides ir también allí, aunque sería mejor que en vez de ir de una forma tan cómoda como Miralda, fueses "a pata" para enfrentarte a algunos bichitos para subir de nivel y conseguir oro.

Vuelves -DE NUEVO- a la guarida de los piratas: nada más desembarcar oyes una terrible discusión proveniente de la cueva: los enemigos están atacando!! Que no hombre, que no... Es "sólamente" Miralda, que está teniendo un "intercambio de opiniones" con Boad. Te acercas a ellos y hablas con Miralda: consigues así de ella la ayuda necesaria para ablandar a Boad y obtener ese objeto valioso que te pide el marinero de Yold. Así pues, Boad te dará el preciado Item (ta i yo u no i shi), que en cristiano viene a ser algo así como "Piedra del Océano" ó "Piedra del Sol".

Con la piedra entre tus manos te diriges hacia Yold para hablar con el marinero: al hablar con él, te cambiará este Item por otro que te será más útil. El Item en cuestión es una llave (o u gon no KA GI), que te servirá para abrir la puerta cerrada -obviamente- que hay en la cueva -Q5- (o u ke no ha ka). En esta cueva encuentras armas -ver tablas-, pero el objeto más importante que encuentras es un item cuyo nombre es "La Estrella de Guilmoa" (GI RU MO A no ho shi ha) -no os fiéis mucho de la traducción, que la he hecho yo "solito"-. "La Estrella..." produce un curioso efecto sobre aquél que la lleva: te permite entrar en la ciudad de Sellis sin que te ataquen los monstruos, ya que, a sus ojos, pareces uno de ellos -hay que ver la imaginación que hay que echarle a esto...-.

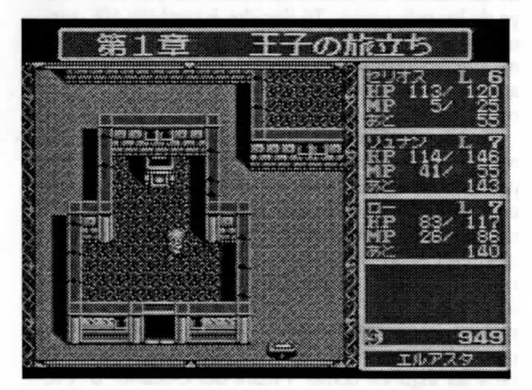
En Sellis tendrá lugar la gran confrontación final de esta escena, así que procura pasar antes por Yold y conseguir un buen equipo.

Ya en Sellis, consigues llegar a la sala del trono -no tiene pérdida, sólo tienes que cruzar las puertas que están custodiadas por un enemigo, el cual se apartará para que entres-. En la sala ves a un poderoso monstruo, GULIGES (GYU RI GE SU), y a su lado a Flat -posiblemente su prisionero-. Al entrar, no parece que te reconozca como a un enemigo: es más tarde, tras hablar, cuando te descubres como su enemigo... le pegas un "guilmoazo". El objeto cae cerca de Flat: le dices entonces que aproveche el momento para cogerlo y utilizarlo para escapar. Tras la huída de Flat, Guliges tendrá una oportunidad de morir a tus manos... -deja que la aproveche, pobrecillo-.

Un último consejo: como verás, Guliges no es Santa Teresa, ni mucho menos. Te lo pondrá MUY difícil. Así que, si ves que no puedes con él por los métodos tradicionales, prueba a lanzarle un hechizo de veneno (PU A SO): en unos pocos turnos morirá él solito...

Tras acabar con él, conseguirás una espada mágica (i ka du chi no tsu e). Acabas así la escena 3.

CLEAR...



ESCENA 3 (Tablas)

TABLA DE EQUIPO (Armas)

-(se i na ru tsu e): espada mágica que lanza el hechizo (HOO) de nivel 1. Es de la escena 2.
-(ha ga ne no tsu ru gi): espada, la venden en Rizzel, junto con el resto del equipo del mismo material.
-(gin no tsu e): espada mágica. La lleva Sonia. Lanza el hechizo (O PI SU) de nivel 1 -ver tabla hechizos escena 3-. Por cierto, (gin) podría significar plata o algo parecido.
-(gin no tsu ru gi): espada, la venden en Nassyu junto con el resto del equipo del mismo material.
-(gin no YO RO I): armadura.
-(gin no ta te): escudo.
-(su i syo u no tsu e): espada mágica. Lanza el hechizo (SA KU TA SU) de nivel 3. Se vende en Yold.
-(su i syo u no ya ri): espada.
-(su i syo u no ta te): escudo.
-(ki nu no ROO BU): toga de seda. También se vende en Yold.
-(su i syo u no YO RO I): armadura. Junto con los tres siguientes, se encuentra en la cueva -Q5-.
-(su i syo u no tsu ru gi): espada.
-(TYU TO no yu bi wa): uno de esos objetos que se colocan en la cuarta posición del equipo. El efecto que produce éste es incrementar en 50 unidades los puntos de defensa.
-(KU I KU no yu bi wa): también se coloca en la cuarta posición, y su efecto es el de aumentar 10 unidades de agilidad.
-(i ka du chi no tsu e): espada mágica que obtienes al vencer a Guliges. El hechizo que lanza es el ofensivo (I GU NA) de nivel 3.

TABLA DE ITEMS

-(ki tsu ke gu su ri): equivale al hechizo (RII FU) -ver tabla de hechizos-.
-(WA PU no tsu ba sa): equivale al hechizo Warp de nivel 2, es decir, al utilizarlo puedes elegir tu destino entre todos los lugares que has visitado.
-(PI SU no mi): recarga magia -MP-.
-(ta i yo u no i shi): item que te da Boad.
-(o u gon no KA GI): llave que abre la puerta de la cueva -Q5-.
-(GI RU MO A no ho shi ha): también se encuentra en Q5, y si alguien quiere saber para qué sirve que se lea el comentario.

TABLA DE HECHIZOS

-(O PI SU): no funciona con todos los enemigos. Cuando hace efecto, elimina al enemigo a la primera, de un golpe -vaya, que si este fuese un juego de ambiente espacial ésto sería algo así como un desintegrador-.
-(SHI REN TO) -*-: provoca el mismo efecto que el hechizo (SA I RE SU), pero se aplica sobre un enemigo concreto.
-(HOO) -*-: por fin te enseñan este hechizo que antes sólo podías realizar con una espada mágica. Su función se explica en la tabla de hechizos de las escenas 1 y 2.
-(RII FU): cuando uno de los nuestro muere durante la batalla, puedes devolverlo a la vida mediante este hechizo, aunque volverá con tan sólo un punto de HP.
-(PA PE PI A) -*-: este hechizo, que tus enemigos te pueden lanzar también como un tipo de veneno, provoca en la víctima una "pequeña" confusión, de modo que cae en una locura temporal. Así, atacará o usará hechizos o items de modo indiscriminado. Si te lo hace un enemigo, perderás el control de tu personaje.

TABLA DE LUGARES

Q4: (ka i zo ku zi ma), Guarida de los piratas.
C6: (SU E RU), Sell.
C7: (YO RU DO), Yold.
K5: (BAA BA RA no i e), casa de Babara.
C8: (NA SSYU), Nassyu.
A3: (A MU DA), Amda.
K6: (MI RA RU DA no i e), casa de Miralda.
Q5: (o u ke no ha ka), cueva donde encuentras "La Estrella de Guilmoa".
P3: (SE RI SU), Sellis.

Módem económico

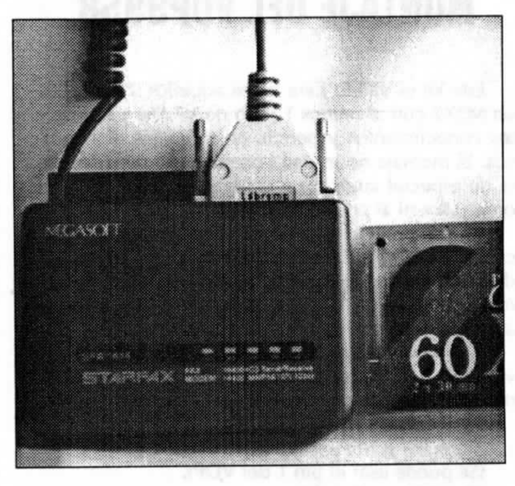
Espero que el artículo de Santiago Herrero sobre NEXUS BBS haya despertado el interés de más de uno por el mundo de las comunicaciones. Quizás no estéis muy convencidos de meteros en este mundo ya que pensáis que el material es muy caro. Pues bien, Telefónica acaba de sacar una oferta de modems externos (por lo tanto valen para conectar a un MSX) con una velocidad de 14.400 baudios y su precio es de 4.990 ptas. (sí, habéis leído bien, 4.990 ptas.).

Yo ya he conseguido uno y lo tengo conectado a la tarjeta RS-232C (que le compré a Ramón Ribas), funciona perfectamente en mi MSX-2. La empresa que distribuye el modem es TELELINE y los teléfonos para pedirlo son: (91)5778521 (este es de voz, pero a mi nunca me respondieron) y (91)5758633 (este es de FAX, yo el pedido lo hice por FAX, y lo pagué por contrareembolso).

Por este precio te mandan: modem externo (hay que indicarles que lo quieres externo ya que también hay el modelo pocket) marca TARGA, cables para conectarlo al PC y a la línea telefónica, manuales, fuente de alimentación y software de comunicaciones (para PC). No hay que pagar gastos de envío. Espero veros a todos en el área MSX de FIDONET.

Antonio Fdez. Otero





Reunión de Barcelona

En el pasado número de la revista os quejábais de que nadie os enviara información de la pasada feria de Barcelona, pero no me extraña nada que sea así.

La verdad, la feria fue peor de lo esperado, hubo cosas geniales pero se mascaba algo raro en el ambiente.

Supongo que conoceréis el jaleo que llevan montado Ramón Ribas y los chicos de FKD, ya que el primero les insultó en su Telebasic. En reuniones anteriores ya se vió que Ramón Ribas no le caía muy bien a la gente ya que acaparaba toda la importancia. En esta reunión, creo que decidió pasar desapercibido y se notó bastante en la reunión.

El principal problema fue que los 8 stands que habían fueron mostrando sus productos sin seguir un orden, haciendo imposible que todos viésemos lo que tenían. Por ejemplo, el super Graphics 9000 estuvo presente pero creo que no todos se enteraron de que así fue.

Por otra parte, el stand de segunda mano, compra-venta, fue genial, fantástico. Otro momento divertido ocurrió cuando los chicos de FKD pusieron una canción ".MOD" hecha por ellos que decía algo así: "El PC es una mierd..." "¡windows puaaaj!" ... y demás. Entonces Carlos Redonet y otro chico, que tenían otro stand con un PC donde mostraban el emulador de MSX2 y juegos japoneses de Rol para PC, pusieron otra ".MOD" en plan "el imperio contraatraca" y comenzaron una guerra de músicas a todo volumen hasta que se terminaron ambas.

Estuvieron presentes FKD, Nexus, SD Mesxes, Telebasic, Gnosys y Roby Disk (MSX Spirit) y el PC con juegos japoneses. Estuvo también Ramón Casillas y otros grupos como Taburoto. El número de visitantes no fue muy elevado, no sabría decir, quizás unas 100 personas. Espero que para la próxima reunión se dejen los problemas de fuera aparte y se siga con la excelente línea de las anteriores. El MSX se lo merece.

Iván Alonso Bes



INSTRUCCIONES DE MONTAJE DEL VDP9958

Este kit es válido para todos aquellos usuarios de un MSX2 con al menos 128Kb de VRAM y suficientes conocimientos y pericia en montajes electrónicos. El montaje no es nada complicado pero necesita de especial atención y cuidado para no dañar el ordenador,ni al propio VDP.

1.Desmontar el ordenador lo suficiente para acceder al viejo VDP 9938 y desoldarlo con sumo cuidado y esmero. En caso de placas de doble cara es más simple cortar las patillas del viejo VDP y soldar a estas el nuevo.

2. Una vez retirado de la placa introducir el nuevo VDP suministrado soldando de nuevo todas las patilla excepto las siguientes:

Pin Nº27 y Nº4 a TIERRA.
(Se puede usar el pin 1 del VDP).
Pin Nº21 a +5 Voltios.
(Se puede usar el pin 58 del VDP).
Pin Nº26 al pin Nº24 del Z-80
interponiendo el diodo IN4148.
VDP9958 PIN 26 —#==— Z80 PIN 24
^cátodo del diodo

3.Comprobar y verificar todo el trabajo realizado poniendo especial atención en soldaduras mal hechas y conexiones entre pins.

4. Desde el BASIC 2.0 puedes acceder a los screens del MSX2+ con OUT's:

```
SCREEN 10-SCREEN 8:
        Out &H99,24:Out &H99,25 or &H80.
SCREEN11-SCREEN8:
        VDP(5)=247:VDP(6)=30:VDP(12)=1:
        Out &H99,24: Out &H99,25 or &H80.
SCREEN 12-SCREEN8:
        Out &H99,8:Out &H99,25 or &H80.
SCREEN normal:
        Out &H99,0:Out &H99,25 or &H80.
```

5. Más información sobre los nuevos registros del VDP en el libro "VDP9958 MSX-VIDEO TECHNICAL DATA BOOK" de YAMAHA.

6. Caso de disponer de un NMS-8280 podemos ajustar la sincronización de esta forma: Buscar el conector AX (placa superior) y cortar los cables 4 y 5. Volverlos a unir con 2 resistencias de 3.3 KΩ soldadas en serie. Desconectar el PIN 4 del VDP de tierra y conectarlo con el lado AX del cable 5 a través de otra resistencia de 1 KΩ. Sustituir R460 220 Ω, (al lado de AX) por una de 2200 Ω. Conectar a través de otra resistencia de 1 KΩ el pin 1 del IC301 (7010) y el cable 5 (lado AX).

INSTRUCCIONES DE MONTAJE BIOS MSX2+

Este kit sustituye las BIOS del MSX2 por las del MSX2+. De esta forma se podrán controlar todas las funciones del nuevo VDP9958, convirtiendo tu ordenador en un completo MSX2+ totalmente compatible. Las BIOS no incluyen la KANJI ROM evitando problemas con el teclado y carácteres en pantalla, en realidad se convierte en MSX2+ versión española con "ñ", acentos, etc.

El montaje es sencillo pero variando según modelos:

–NMS8280, NMS8250, NMS8235 00/02/19:

Consta de dos chips, uno denominado 27128 y otro 27256 que deben de sustituir a IC118 (23128) y a IC119 (23256) en NMS8280 y NMS8250. Y a U49 y a U48 en NMS8235 00/02/19.

– NMS8245,NMS8235, resto:

Consta de un chip 27512 que debe sustituir a U7 (8245) U? (variable) 8235.

– HB-F9S:

Consta de dos chips 27256 que deben de sustituir a IC11 (23256 basic) y a IC12 (basic & firm).

– HB-F700S:

Consta de dos chips 27256 que deben de sustituir a IC5(basic rom) y a IC6 (ext. basic).

– MLG1,MLG3:

Consta de dos chips, uno 27128 y otro 27256 que deberán de sustituir por orden a 10F (13128) y a 11F (13256) en MLG1. Y a 13C (27128) y a 15C (27256) en MLG3 (estan los dos juntos).

Antonio Fdez. Otero

MIPS ver. 1.0

(C) MSX-VOYAGERS 1995

MIPS es un programa desensamblador del set de instrucciones del Z-80 y del R-800. No es ensamblador ni simulador, sólo desensamblador. MIPS está escrito en Turbo Pascal. El objetivo de este programa es facilitar el seguimiento de la traza de un programa escrito en código máquina. Hasta ahora los desensambladores para MSX hacían que esta labor fuera bastante pesada, con MIPS esta tarea es más sencilla ya que permite visualizar simultáneamente en pantalla tres partes diferentes de un programa (lo cual es ideal cuando nos encontramos con una instrucción de salto tipo CALL o JP). Además tiene la opción de ayuda ON-LINE, esta opción nos permite saber la función que realiza una determinada instrucción (por si en un determinado momento no estamos muy seguros de lo que hacía una determinada instrucción).

Para su funcionamiento es necesario un MSX2 (o superior) con 64 Kb de RAM y 128 Kb de VRAM. Necesita el MSX-DOS; funciona con el MSX-DOS2, pero no se han incorporado al programa opciones de manejo de subdirectorios por lo que no podrán ser usados.

Algunas de las características del programa son:

– Permite cargar programas de hasta 64 Kb de longitud. (En otros desensambladores si cargábamos programas muy largos aparecían problemas. Con MIPS no, ya que los programas son almacenados en la VRAM).

– Permite cargar y grabar sectores del disco.

– Desensamblado de todos los SLOTS Y SUBSLOTS.

– Tres "ventanas" independientes para visualizar simultáneamente 3 partes de un programa (conteniendo nemónicos o volcado ASCII indistintamente).

– Información ON-LINE de la función que realizan todos los nemónicos.

– Acceso ON-LINE a los ficheros *.MTI.

– Hardcopy de la pantalla.

Tanto si eres un gran conocedor del lenguaje máquina como si estas empezando a conocerlo encontrarás este programa de gran utilidad.

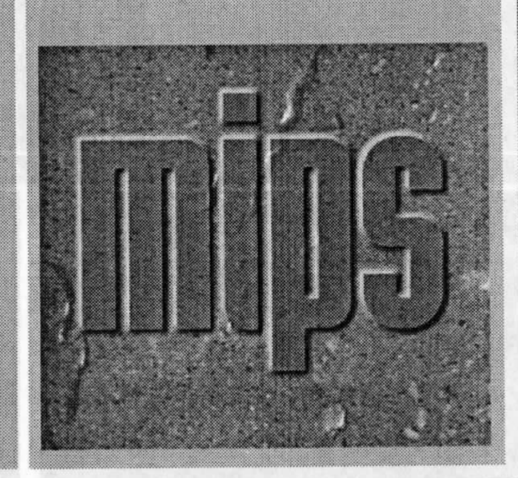
El manejo del programa es muy sencillo; utilizando los cursores y la barra espaciadora se accede a todas las opciones del mismo. Por tanto no es necesario el tener que aprenderse una serie de instrucciones para utilizarlo.

Otra opción que incluye el programa es el acceso a unos ficheros de información creados por el propio usuario con el programa MTIEDIT. En estos ficheros podremos incluir aquella información que creamos útil (tales como las funciones BIOS del DOS, o la lista de los puertos de entrada/salida, etc.) y luego consultarla desde el programa MIPS. Posteriormente los usuarios podrían intercambiarse los distintos ficheros (*.MTI) que se fueran haciendo.

El programa se presenta en un disco con etiqueta, y contiene los programas MIPS (desensamblador), MTIEDIT (para crear ficheros de información) y algún fichero *.MTI. Las instrucciones de manejo de los programas están incluidas en el disco en unos *.DOC.

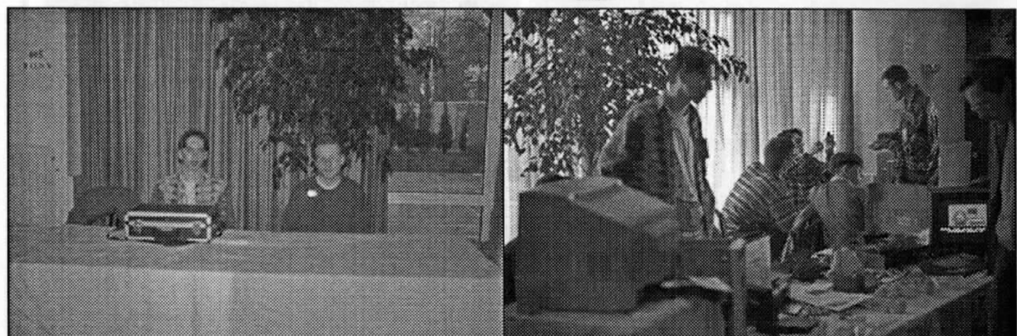
El precio del programa es de 500 ptas. más gastos de envío. Lo distribuye el CLUB HNOSTAR.

Antonio Fernández Otero



Tilburg '95

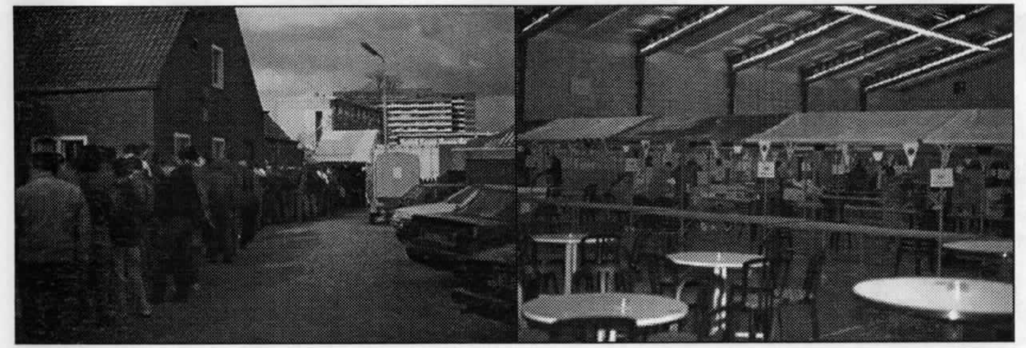
FOTOGRAFÍA: FONY (HOLANDA)



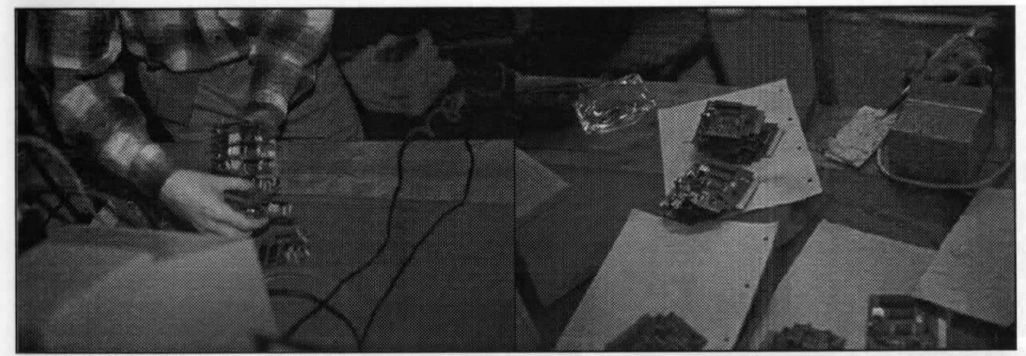
Stand de Fony. A la derecha con miembros de Emphasys.







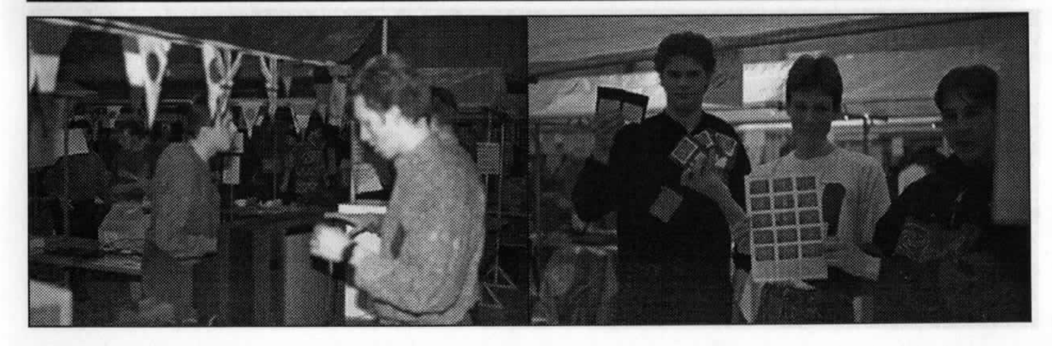
Vista de la entrada e interior del recinto ferial.

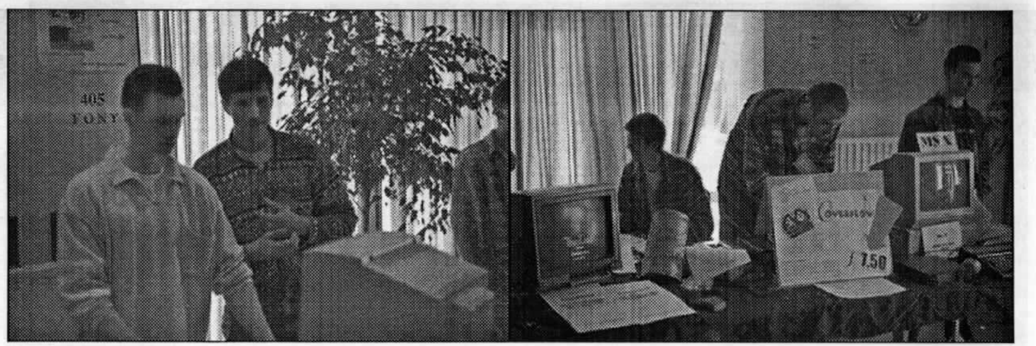


Stand de Sunrise donde los asistentes pudieron ver la primera serie de Moonsounds.



A la izquierda Henrik Gilvad trabajando en el Moonsound. A la derecha stand de Michel Shuqair.

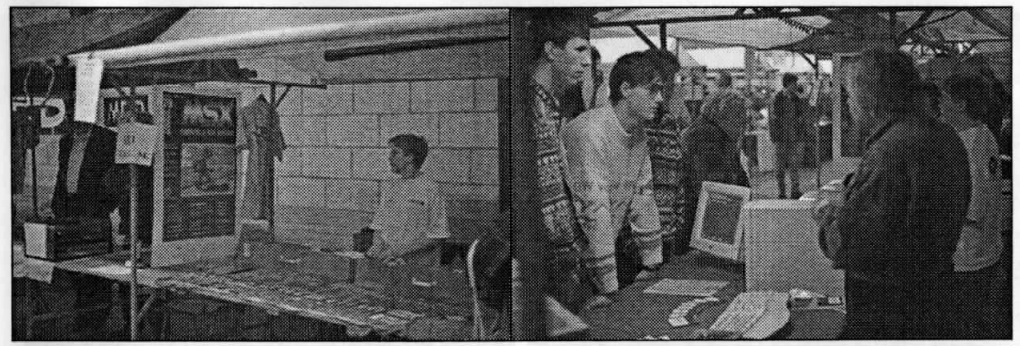




A la izquierda stand de Fony y a su derecha el stand de Emphasys

A la izquierda stand de FKD y a la derecha un equipo con escáner al completo.

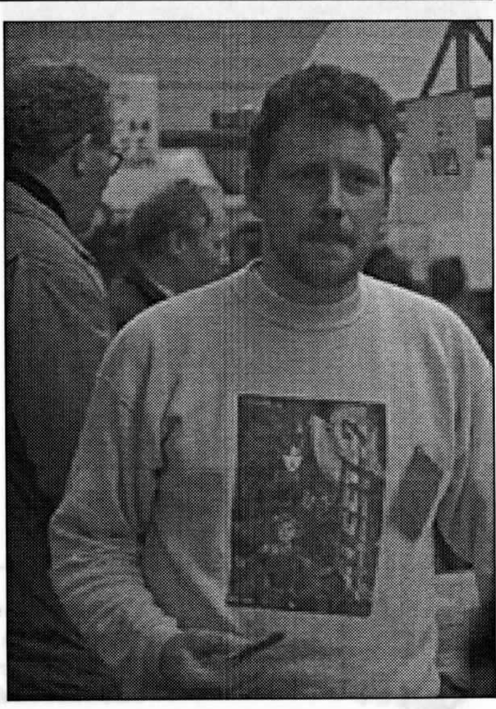


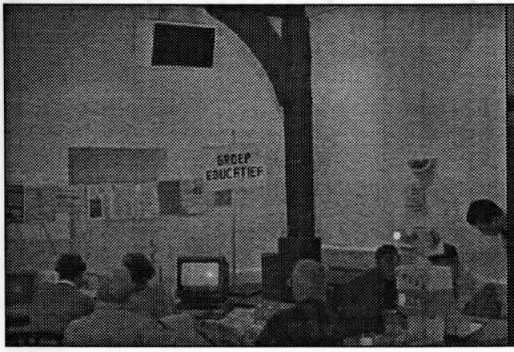


Stand de MCCM. A la derecha, Frank Druijf de MCCM demostrando el emulador MSX2 para PC.







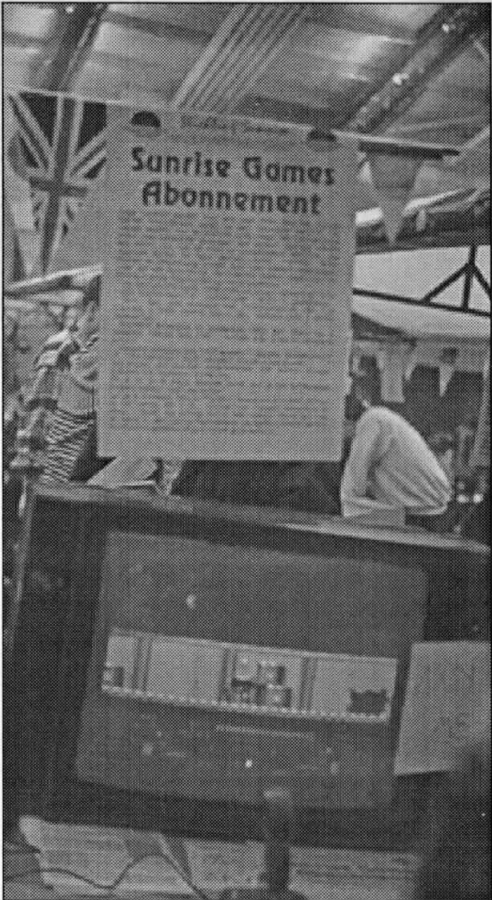






El francés Martial Benoit expandía Turbo R a 1Mb y Music Modules a 256K.





Arriba, stand de MSX Club West-Friesland.
A la derecha, Sunrise con una demo de Akin.

Stichting Sunrise

Como ya hemos ido adelantando en números anteriores de la revista, el Club pone a tu alcance la suscripción a Sunrise Magazine, donde encontrarás las últimas noticias y hardware europeo (ahora completamente en inglés).

Para que tu bolsillo no se resienta, puedes solicitar cuantos números desees. (Muy importante: debéis hacer la reserva con al menos un mes antes de que salga el número.)
Por eso, apresuraros a solicitar el #17 que estará a salir.

#16 (2x2DD) ....200 ptas.(D.P.)
#17 (2x2DD) ....1.400 ptas.
#17 y #18...................2.600 ptas.
#17 al #19...................3.800 ptas.
#17 al #20...................5.000 ptas.
#17 al #21 ....6.000 ptas.



The HNOSTAR News

Gracias al artículo publicado en la revista ULTIMA Generación relacionado con el MSX, algunos de vosotros nos estaréis leyendo por primera vez. La revista pronto cumplirá "6 añitos de vida", y por lo que vamos observando no vamos sumando tantos lectores como esperábamos. Hay muchos usuarios que no compran la revista por causas que desconocemos. Creo que pagar 400 ptas por un fanzine bimestral no es practicamente nada. ¡Qué son 200 ptas al mes!. Conseguir algo para MSX hoy en día debiera ser algo difícil, y ya conseguir algo de información todavía más. Es todo un privilegio tener una revista MSX en castellano, y muchísimo más barata que cualquier otra publicación holandesa, japonesa, francesa, ... Estamos viendo que fanzines como SD Mesxes cuestan sólo 250 ptas, Lehenak 300 ptas ... Está claro que el precio no es excusa. Si los usuarios continúan en este plan, está claro que empezarán a "caer" fanzines, como ya ha ocurrido.

Esto también se hace notar en países como Holanda o Japón. Si el Moonsound y Graphics 9000 están tan caros para muchos (que no es del todo cierto), o tal juego cuesta 3.000 ptas, ... es porque no hay ventas suficientes como para cubrir todos los gastos. No se trata que todos compren el Moonsound, o que le pongan un disco duro al MSX. No. Se trata de que los usuarios –si de verdad quieren seguir con su MSX–, pongan un poco de interés, que adquieran como mínimo alguna publicación, que vayan comprando y vendiendo software y hardware,... en fin, que se vea un poco de "movimiento" en el sistema.

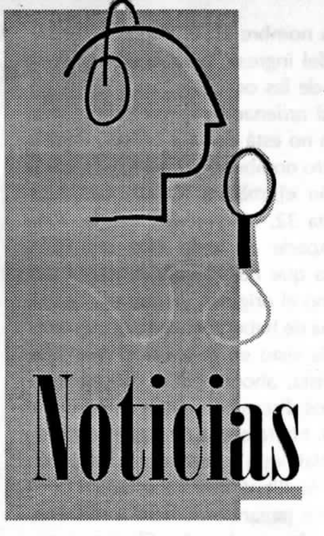
Bueno, después de esta pequeña "crítica", vamos a comentaros algo de interés. Últimamente nos estáis haciendo ingresos en nuestra cuenta corriente que no sabemos de quienes son. Mientras que lo averiguamos o nos damos cuenta de quien hace el ingreso pasa un tiempo, y por eso alguno puede que reciba con retraso su pedido. Lo que tenéis que hacer es decirle al funcionario del banco que os ponga vuestro nombre, apellidos, o lo que creáis conveniente al hacer el ingreso. Está muy bien que pongáis vuestro nombre en el impreso correspondiente del ingreso, pero ocurre que en la mayoría de las ocasiones esos datos no los pasan al ordenador, como tendría que ser. Por eso no está de más insistir. Podéis poner vuestro nombre o primer apellido y a continuación el motivo (OPL4, Graphics 9000, revista 32, suscripción, deuda, software,...). Aparte de todo ello seguimos aconsejando que nos enviéis la copia del resguardo (no el original, ya que es vuestra única prueba de haber realizado el ingreso).

Como ya habréis visto en el anuncio que sale publicado en la revista, ahora podéis conseguir la Sunrise Magazine (dos discos con etiquetas en color y en versión inglesa). Hasta ahora de querer esta revista en disco, tendríais que suscribiros a los 5 números, pero el Club facilitará que los usuarios puedan ir comprando e ir pagando número a número, que sin duda muchos lo agradecerán. Claro que pagando la suscripción os saldrá mucho más barato. Pero recordar que tenéis que hacer vuestras reservas rápidamente. Quizás cuando leáis esto ya haya salido el Nº17 de Sunrise Magazine.La revista incluye un disco completo de información y otro disco con programas, imágenes, etc. Además es posible instalarlo en el disco duro. La música es estéreo FM+Music Module.

Aunque en un principio se comentó en esta revista que el interface SCSI estaba ya agotado, hemos recibido un fax del Club Gouda comunicándonos la existencia de su nuevo interface, basado en el de Henrik Gilvad con una nueva rom mejorada, y un nuevo Fdisk. Su precio es de 175 florines más 15 florines de gastos de envío por correo aéreo. Además también continúan disponibles el sistema operativo DOS 2.20 en cartucho, plumillas plotter, ...

FONY nos ha remitido la versión *ßeta* (ver.0.91) del programa Moonblaster WAVE/PCM. Todos los usuarios que han adquirido el Moonsound lo recibirán en su domicilio con la revista. Esta versión no ha sido remitida por Sunrise, que en ese caso sería gratuita, pero el Club ha decidido regalar esta versión a los primeros poseedores el Moonsound. Asimismo hemos recibido un disco con unas 56 composiciones para utilizar con el cartucho. Aquellos que deseen adquirir este disco pueden enviarnos 200 pesetas en sellos, o bien un disquete y 100 ptas en sellos.

Para concluir deciros que en Agosto no cerramos por vacaciones, no paramos... A la vuelta de vuestras vacaciones esperamos teneros preparado el próximo número, que aunque quizás no será tan extenso como este, contará con alguna cosa de interés.



MSX I.C.M. 13

Este fanzine italiano continúa en su línea editorial: seguir ofreciendo información y noticias tanto de ámbito nacional como internacional. Así, nos encontramos con artículos relacionados al Graphics 9000, al nuevo interface SCSI de Gouda, y como viene siendo habitual en el fanzine, no falta la sección dedicada al comentario del software italiano, en este caso Aladin DTP.

Dentro de la sección de ocio comentan brevemente dos juegos: uno, el Street Neo Fighter II japonés y otro, el juego español Arma Mortal de Majara Soft. No falta tampoco la información referida al resto de los Club y fanzines la cual ha pasado a denominarse "Clubs Information" en lugar de "Club Hnostar Times". En este número comentan brevemente los contenidos de nuestra revista 29, el del fanzine francés Power MSX #5, el fanzine inglés Chip Chat de Marzo, y el fanzine español FKD Fan "Especial Tilburg". No faltan tampoco los catálogos de software y hardware original para comprar.

Marco Casali. Via Alghero, 15 . 20128 Milano (Italia)
Gianluigi Pizzuto. Via Panfilo Castaldi, 26 . 20124 Milano (Italia)

Lehenak 5

MDS nos presenta el quinto número de su fanzine. Como ya viene siendo habitual, el fanzine se edita en formato reducido con la portada y contra-portada en color. Este número cuenta con 32 páginas y además se entrega con un suplemento gratuito de otras 8 páginas con fotografías de la pasada reunión celebrada el 14 de Mayo en Madrid a la que asistió Julio Velasco, uno de los editores de la revista.

Siguiendo el orden de la revista nos encontramos con un comentario introducción sobre el conocido juego Solid Snake de Konami, con mapas del juego incluidos.

En la sección "Taller Mecánico" se explica paso a paso cómo instalar una segunda unidad de disco al MSX turbo R. En "MSX Land" se hace un repaso por juegos como Retaliator, Lazy Jones&Metal Limit y Dragon Slayer 6. En "Línea Directa" Julio Velasco nos cuenta cómo fue su visita a la reunión de Madrid y su encuentro con los organizadores. Rafa Corrales se encarga de llevar la sección "MSX1, lo que queda", el título lo dice todo. Dentro de la sección "Fanzines News" comentan el MSX Eternal (ahora MSX Spirit conjuntamente con Gnosys), el fanzine francés Power MSX #5, y SD Mesxes nº3 de Palma de Mallorca. En "Cómo Funciona", Aitor Lekerika nos comenta el funcionamiento del OPX Performer, continuación de un artículo anterior. En "A Prueba...", Andoni Velasco explica el Screen 7 Utils, un programa de utilidades de dominio público desarrollado por José A. Gutiérrez y Roberto Barriuso, cuyas principales opciones son desentrelazar imágenes y transformarlas a 2 tonos para utilizarlas con el editor Dynamic Publisher o Aladin DTP. No podía faltar una sección como "El Astuto", donde encontraréis las claves, pokes y trucos de toda clase de juegos. En "Tú Opinas" nos encontramos con una entrevista realizada por Rafael Corrales a Majara Soft. No faltan tampoco las noticias referidas al Club, ni la sección de anuncios gratuitos para los lectores.

Ya sabéis que Manuel Pazos se ofrece a haceros ese cargador que tanto deseas para terminar ese juego que tanto se te resiste. Sólo tenéis que comunicárselo y él se pone manos a la obra. Con motivo de ello Lehenak estrena una sección llamada "A tu gusto".

El precio del fanzine es de 300 ptas (gastos de envío incluidos). Y para hacer vuestro pedido podéis escribirles a su nueva dirección:

MDS-Lehenak
Apartado de Correos 137
48901 Baracaldo
(Vizcaya)



CHIP CHAT

La edición de Mayo de este fanzine ha salido con más retraso de lo normal. Dentro de esta edición publican un comentario del Vampire Killer, famoso cartucho de Konami para MSX2.

También encontramos un artículo sobre la historia del inteface SCSI. En "Software Review" destacan el The Shrines of Enigma y Tetris 2 Special Edition (disco promocional llegado de Italia). También cuentan con una sección dedicada al Basic (dedicada al comando INPUT). También John Murray da su opinion personal sobre el COVOX. Finalmente comentan el Interface de Scanner para MSX. A éste puede conectarse practicamente cualquier scanner de PC con un conector DIN 8. Con el interface se entrega un disco de doble cara con todo el software necesario para empezar a trabajar, dependiendo de la calidad de las imágenes del tipo de scanner a utilizar, si bien con un poco de práctica es posible conseguir buenos resultados. Además se incluyen drivers para impresoras MSX, Epson y la HP Deskjet. El precio del fanzine es de 1,50 £.

MSX Link
6 Main Street, Farcet
Peterborough PE7 3AN
Reino Unido

MSX Spirit 1

Un nuevo fanzine se suma a la lista de fanzines editados en nuestro país. El primer número, consta de 50 páginas, la primera de ellas en color de baja calidad. Su dirección corre a cargo de MSX Eternal y Gnosys. Su periocidad será bimestral y cada número costará 1.000 ptas (se incluirá también un disco con información, siendo este primero de dominio público). Artículos, comentarios de juegos, trucos, anuncios, noticias, repaso de fanzines... y más cosas se pueden encontrar en este fanzine. Los interesados en él pueden escribir a:

MSX Eternal
c/.Tierno Galván, 11 - 11ºI
30203 Cartagena. Tel.(968) 52 13 22 Ricardo

Gnosys
C/. San Antón, 26 - Magno II 4ºA
30009 Murcia. Tel. (968) 29 12 63 Lucas

BREVES

MSX User es el título de un nuevo fanzine editado en Holanda en formato DIN A4. El Club recibió concretamente el Nº2 de esta publicación. El único inconveniente es que está totalmente en Holandés. Dedican varias de sus páginas al mundo de las BBS, pues los responsables del fanzine llevan su propia BBS. Dentro de los artículos que incluye destacamos: controladora del disco de los Turbo R, curso Dbase II, QX2 Offlinereader, Curso de C (II), historia de NBBBS, Curso de Paint IV (II), curso de Basic (II): FOR-NEXT y GOSUB, HOOKS (II), Philemon/ RGB BBS, 7Mhz en MSX, Goldstar FC-200, ...

El precio es de 35 florines para los 6 números del año. Interesados escribir a:

MSX-User Publishing
Albertstraat 8
9724 JZ GRONINGEN
(Holanda)

El 20 de Enero, Oveflow! presentará, junto con HKCC, una nueva Feria MSX en Harderwijk. Los puestos costarán 30 florines y la feria será excluiva MSX. Harderwijk está situado en el centro de Holanda y uno puede llegar facilmente en tren via Zwolle o Utrecht.

Para más información contactar con:

Anne Overwijk (CERBERES)
Plein 10
8256 AZ Biddinghuizen
Tel. 03211 1811

Otras ferias que tendrán lugar serán:

• VI Reunión en Zandvoort (Holanda) el 23 de Septiembre.

• IX Reunión en Tilburg (Holanda), el 30 de Marzo de 1.996

• I Reunión de Usuarios en Murcia, fecha a determinar. Información: MSX Eternal. Ricardo Suárez. Tel.(968) 521322

• VIII Reunión de Barcelona. Fecha por determinar, en el mes de Octubre.

compro vendo

VENDO ordenadores MSX2 NMS8250 (2x 2DD) y Mitsubishi ML-G3 (2x2DD) ampliado a 256Kb. Regalo programas. Precia a convenir. Además, **COMPRO** ordenador Turbo R, así como FM-PAK. Interesados, contactar con: Maxi. Telf. (908) 54 24 81

DESEO intercambiar programas antiguos de MSX1 y PC por programas MSX2. Asimismo, cambiaría un MSX1 por un ratón MSX. Interesados, contactar con:
Javier Armijo Comerón
C/. Molin del Sutu nº1, 1ºD
33930 La Felguera (Asturias)
Tel. (98) 5 68 39 38

VENDO digitalizador SONY (30.000 ptas.), cartucho unidad de disco externa doble cara Mitsubishi (5.000), carcasa con fuente de alimentación para dos unidades de disco Mitsubishi (5.000), monitor F/V Philips (8.000) y casete con cintas originales (3.000). Fernando: (943) 59 29 86 y (927) 27 16 04.

VENDO el siguiente material: Unidad de discos SVI-707 con controladora y 100 discos de 5.25" con 600 juegos de MSX1 (10.000 ptas.), controladora de discos SONY HBK-30 para disqueteras de 3.5" de simple y doble densidad (10.000), cable de casete MSX (500), cable de impresora MSX (1.500), cable RGB 8-21 pins (1.500), ratón MSX marca Tornado (6.000), y los siguientes cartuchos (todos con cajas originales): Gryzor (3.500), Salamander (3.000), Garyuo King (2.000), Druid (2.000), Testament (2.000), Topple Zip (2.000). Y si lo compras todo, por sólo 35.000 ptas. Ponerse en contacto con:
Eloi Solá Terré
Apartado de Correos 14
25730 Artesa de Segre
(Lleida). Tel. (973) 40 01 25

VENDO ordenador MSX2 SONY F700-S con Turbo Disk más monitor F/V, más cables y programas, todo por 30.000 ptas. Además, vendo disquetera Mitsumi, más interface de disco externo (adaptado para cualquier disquetera PC del mercado) más 30 disquetes más casete doble velocidad SONY SDC-600, todo por 15.000 ptas. Preguntar por Paco (hijo): (96) 23 86 171.

VENDO cartuchos MSX: Knight Mare, Usas, Vampire Killer, Game MAster y Penguin Adventure. Interesados, llamar al (93) 717 95 70, mañanas, Iván.

VENDO cartucho SCC Némesis 2 por 1.500 ptas. y joystick Telemach (modelo máquina recreativa) por 2.500 ptas, o ambos por 3.500 ptas.
Paco Santos Ramírez
c/.Otger, 1 - ático 2ª
08914 Badalona
(Barcelona) Tel. (93) 388 29 16

VENDO Amiga 500 ampliado a 2.5 Mb, ROM 2.05, conmutable, Modem de 14.400 bps., y otro de 2400 bps., dos disqueteras externas de 3.5 y otra de 5,1/4, Action Replay MKIII, impresora Epson, un escáner de 32 tonalidades de grises,... Interesados, llamar al (968) 78 24 99, José Jiménez.

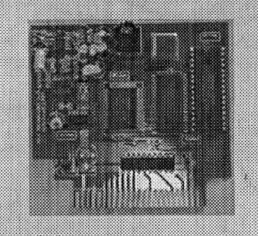
COMPRO: Emulador de PC (386 mínimo) y/o MAc, para Amiga 2000; Aceleradora para Amiga 2000 y ampliación de memoria; CD-ROM interno, disquetera de 3.5 interna y unidad de disco óptico interna para Amiga 2000. Interesados, llamar al (93) 717 95 70, Iván.

VENDO MSX2+, adaptador TV (SVI), discos, revistas, MSXDOS 2.20, por 60.000 ptas. Además, te amplío tu Music Module a 256Kb, por 4.600 ptas. Interesados, contactar con:
Alejandro Fiego
C/. Gran Vía 987, 4º 4ª
08020 Barcelona. Tel. (93) 308 08 24

VENDO el siguiente material: MSX1 philips VG-8020, Plotter Sony PRN C-41, Cartucho LOGO Philips, Cosmos SONY (cartucho) SidePack. Sistema DOS2 en cartucho. NMS 8280 de Philips. (El Genlocker es mejor que el del Amiga 2000) Ampliación 1Mb (tamaño cartucho Konami) Unos 200 discos con programas de todo tipo. Impresora NMS 1431. Casete Philips (valorado en 30.000 ptas.) Todo por unas 100.000 ptas. Interesados contactar con: Enrique Ventura. Tel.(98) 569 93 51 (tienda) y (98) 569 91 90 (particular).

VENDO cable impresora paralelo para MSX por 2.000 ptas, libros de muchos temas, mangas de muchos títulos, cartuchos (Knightmare, Usas, Vampire Killer, Penguin Adventure...) por 3.000 ptas c/u. **Compro** MSX2+ Panasonic o Turbo R estropeado. Interesados llamar al Tel. (93) 717 95 70. Iván, noches.

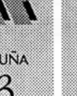

GUNKAN



Moonsound

35.000 ptas.

CLUB MSX HNOSTAR



APARTADO DE CORREOS 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA - LA CORUÑA
☎ (981) 80 72 93

Graphics 9000

40.000 ptas.

GASTOS DE ENVIO
Para envíos contrarrembolso, sumar 250 ptas. para gastos de envío.

Nuevo Interface SCSI (MSX 2/2+ y Turbo R)	16.000
FM Stereo PAK	12.000
MSX-DOS 2.20	5.000
Expansión 1Mb	20.000
Expansión 2Mb	27.000
Expansión 4Mb	40.000
Interface escáner	10.000
Escáner	12.000
Interface + Escáner	20.000
Plumillas Plotter	1.100
Expansor 4 slots	11.500
Tarjeta COVOX	3.500
Moonsound*	35.000
Graphics 9000*	40.000

(*) Incluyen software. Hacer reservas. Pronto estarán las nuevas series.

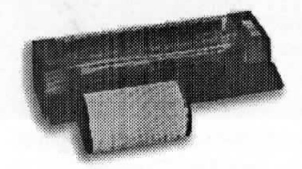
OFERTAS

Ratón Philips MSX	7.000
Nemesis 3 (MSX1 ROM)	4.000
Interface SCSI MSX2	15.000

MoonBlaster	3250
Bozo's Big Adventure	1500
Pumpkin Adventure III	3000
Giana Sisters	2250
MB Music disk #2	1125
The Witch's Revenge	3000
Blade Lords	3000
Retaliator	3000
SCREEN 11 Designer	3000
Arma Mortal	1200
Cytron	1750
Aladin (sólo placa) + manual (inglés)	7000
PCM Tracker (Turbo R) con manual (inglés)	2000
Not Again!	1500
Eggbert (Fony) con manual (español)	2000
The Shrines of Enigma (1DD)	2100
Akin (2x2DD)	3000
MIPS (desensamblador)	500
Double Dragon (MSX1 ROM)	4000
Super Boy 3 (MSX1 ROM)	4000

Plotter PNR C41

Impresora SONY Plotter PRN C41. 4 colores. Plumillas intercambiables. Con embalaje original y todos los accesorios . Casi sin estrenar.



10.000 ptas.

MSX2 Philips VG8235

Ordenador MSX2, 128Kb RAM, 128Kb VRAM, unidad simple cara. Dos slots. Salidas RF, Monitor y RGB.



25.000 ptas.

Casetes MSX1

Casetes de MSX1 y 2. Con caja y manuales originales. Se hacen precios especiales con grandes pedidos.



desde 100 ptas.